


**Y además...** Dragon's Dogma ★ Sleeping Dogs ★ Unit 13 ★ The Jak & Daxter Trilogy ★ Sniper Elite 2 ★ Syndicate
Twisted Metal ★ Ridge Racer Unbounded ★ SSX ★ Journey ★ Escape Plan ★ Saint Seiya Los Caballeros Del Zodíaco: BPES...


PSVITA.COM
16
www.pegi.info
PLAYSTATION®VITA
ES OTRO MUNDO.
SONY
PS VITA
Guía a Drake con los precisos sticks analógicos de PlayStation®Vita a lo largo de una aventura completamente nueva, usando el táctil delantero y trasero para escalar, explorar paisajes traicioneros, buscar tesoros o superar cualquier obstáculo que se interponga en tu camino. Ilumina la ruta hacia la ciudad perdida del oro captando la luz con la cámara trasera. Hay cosas que solo son posibles con tu PlayStation®Vita.
THE WORLD IS IN PLAY.
PS VITA
PlayStation.Vita
UNCHARTED
EL ABISMO DE ORO
SONY
make.believe
"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS VITA" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and "◊" are registered trademarks of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company. Uncharted: Golden Abyss™©2012 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Franchise created by Naughty Dog, Inc. Developed by Bend Studio. "Uncharted: Golden Abyss" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved

PlayStation Revista Oficial - España



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

**REDACCIÓN**
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
**JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, LUCÍA PERDOMO, MARÍA EMEGÉ, LÁZARO FERNÁNDEZ, RAÚL BARRANTES, SARA BORONDO, DAVID HERNÁNDEZ, ADONÍAS**
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

**C/Orduña, 3, 28034 Madrid**
**Tel: 91 586 33 00**
**ps@grupozeta.es**

**ÁREA DE REVISTAS**
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

**Suscripciones, números atrasados y atención al lector**
**902 05 04 45 de 9 a 14 H.**

**PUBLICIDAD**
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

**DELEGACIONES EN ESPAÑA**
**Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ.** C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
**Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA.** C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
**Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ.** Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
**Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C.** Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
**Norte: JESUS Mª MATUTE.** Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
**Canarias: MERCEDES HURTADO.** Tel 653 904 482.
**Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ.** Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
**Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ.** Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

Responsable de Marketing Publicitario **JESÚS VÉLEZ**

**INTERNACIONAL:**
**DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL:** Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
**EJECUTIVA COMERCIAL:** Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
**ITALIA** - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

**IMPRESIÓN:** Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
**DISTRIBUYE:** GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

**DEPÓSITO LEGAL:** M.50833-2000
**PRINTED IN SPAIN**

**PLAYSTATION REVISTA OFICIAL**
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**






# Mundos abiertos

Los hay de muchos tipos y el videojuego es el único representante del ocio actual capaz de proporcionarnos escenarios de expansión que ni la experiencia real más extrema y profunda podría igualar. Puede sonar fuerte, pero así es. Está claro que las situaciones que se viven en la realidad son transmisoras de otro tipo de emociones, pero no siempre están a nuestro alcance ni esperándonos en casa para embarcarnos en ellas. El amplio y casi inabarcable universo del videojuego nos acompañará siempre que lo deseemos, nunca nos va a fallar y hasta en los peores momentos será nuestro aliado fiel. Iniciarse en una epopeya como la que nos plantea Dragon's Dogma, saborear de nuevo la magia de los beat'em-up clásicos con Street Fighter X Tekken, perderse en el espacio en Mass Effect 3 o zapatear las calles a ritmo de FIFA Street son solo un pequeñísimo ejemplo. Todos ellos son mundos abiertos, con mayor o menor profundidad de campo, cada uno a su manera y estilo. Válidos representantes de la libertad virtual que nos proporcionan en cada partida y de la sensación de infinito que generan en nosotros día tras día.

**Marcos García**



**Marcos «The Elf» García**
marcos.ps@grupozeta.es
«Y entonces apareció ante mí un prometedor RPG llamado...»
**Mi juego favorito**
Dragon's Dogma



**Bruno «Nemesis» Sol**
bsol.ps@grupozeta.es
«Visito tantas veces la Store de PS Vita que ya no me cobran la bolsa.»
**Mi juego favorito**
Metal Gear Solid HD Collection



**Ana «Anna» Márquez**
amarquez@grupozeta.es
«¿Que áun no conocéis **ladygamer.blogspot.es**? ¡Muy mal! ;)»
**Mi juego favorito**
Rayman Origins



**Pedro «John Tones» Berruezo**
«¡Quiero un traje planeador de SSX para llegar hasta la redacción!»
**Mi juego favorito**
Journey

**José Manuel «Lloyd» Tornero**
«Me gusta romper bombillas invocando la cólera del dragón.»
**Mi juego favorito**
Mass Effect 3



**Lucía «Lucky» Perdomo**
«Están tardando unos pollos que yo me sé en llegar a PS Vita.»
**Mi juego favorito**
Uncharted: El Abismo De Oro



**Javier «De Lúcar» Bautista**
«Tenía una neurona... Twisted Metal pensó que sin ella estaría mejor.»
**Mi juego favorito**
Ridge Racer Unbounded



**María Emegé**
«Qué bien vendría salvar y cargar partidas en la vida real...»
**Mi juego favorito**
Uncharted 3: La Traición De Drake

# ★135 Abril 2012
# Sumario



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.





Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.



Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.


## 30 FIFA STREET
El fútbol asalta la calle y nosotros te contamos cómo, además de trucos para que exprimas al máximo el juego de EA.

## 38 STREET FIGHTER X TEKKEN
A examen el juego de lucha que todos estábamos esperando.

## 10 ALIENS COLONIAL MARINES
Nuevos detalles de lo que será el juego definitivo xenomorfo.




# PlayStation®
Revista Oficial - España



## 42 UNIT 13
Conoce a fondo lo que te espera en este shoot'em-up para PS Vita.

## 88 ZONA VIP
### MAYA HANSEN
La moda en los videojuegos según la diseñadora más transgresora de Cibeles.



## 48 BINARY DOMAIN
Los creadores de Yakuza deslumbran de nuevo, pero ahora con un shooter futurista.

## NEWS 6
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD


6 DmC
7 Kara
8 Juego De Tronos
10 Aliens Colonial Marines
12 Medal Of Honor Warfighter
14 Assassin's Creed III
18 Sleeping Dogs
20 Sniper Elite V2


## PS STORE 22
ANALIZAMOS LOS MEJORES LANZAMIENTOS


22 Escape Plan
23 Frobisher Says
Super Stardust Delta
24 MotorStorm RC
Hustle Kings / Top Darts
26 Journey
28 Shank 2


## TEST 30
TODAS LAS NOVEDADES A EXAMEN


30 PS3 FIFA Street
34 PS3 Mass Effect 3
38 PS3 Street Fighter X Tekken
42 PS Vita Unit 13
44 PS3 Resident Evil: Operation Raccoon City
48 PS3 Binary Domain
52 PS3 Ninja Gaiden 3
56 PS3 Saint Seiya Los Caballeros Del Zodíaco: Batalla Por El Santuario
58 PS3 Syndicate
62 PS3 HD Classics: The Jak And Daxter Trilogy
64 PS3 SSX
67 PS3 Grand Slam Tennis 2
68 PS3 Twisted Metal
70 PS Vita F1 2011
71 PS Vita Rayman Origins
72 PS Vita Army Corps Of Hell
73 PS Vita Ninja Gaiden Sigma Plus
74 PS Vita Shinobido 2: Revenge Of Zen
75 PS Vita Dynasty Warriors Next
76 PS Vita Lumines Electronic Symphony
77 PS Vita Touch My Katamari


## VERSIÓN BETA 78
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA


78 PS3 Dragon's Dogma
80 PS3 Ridge Racer Unbounded


## CONSULTORIO Y BUZÓN 82

## TOPS 84

## PLAYSTYLE 87
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS


88 Zona VIP: Maya Hansen
90 DVD/Blu-ray
92 Cine
94 Moda
95 Universos Alternativos
96 Tecno
98 Despedida y Cierre




## 34 MASS EFFECT 3
El punto y final de la trilogía no podía ser mejor... Descubre el porqué.

## 78 DRAGON'S DOGMA
Primera toma de contacto con el más ambicioso Action RPG de Capcom.















Además de las clásicas armas reconocidas de la serie también habrá otras aptas para la eliminación de demonios.

Un Dante mucho más joven, y por increíble que parezca, más rápido, ágil y chulesco, se moverá con gran soltura por unos escenarios repletos de detalles y muchos peligros.

# El nuevo DANTE nos presenta sus armas

## Un renacido héroe que se debatirá entre la bondad y la maldad

**Capcom** ha encargado a **Ninja Theory** la dura empresa de reiniciar la serie *Devil May Cry* con un lavado de cara visual y jugable pero sin olvidar las raíces que catapultaron a la serie. Los últimos detalles desvelados nos enseñan dos de las armas con las que contará el nuevo Dante en la aventura. Espectacular presencia de la espada *Rebellion*, heredada de Sparda (el padre de Dante), para protegerle de los demonios que le acechan en su descubierta nueva vida. Sin olvidar las pistolas *Ebony & Ivory*, otra herencia de aquellas memorables entregas para **PlayStation 2**, y que prestarán un gran servicio a este nuevo Dante. ***DmC*** recoge los primeros años de vida del protagonista y los proyecta sobre una aventura de superación, teniendo que madurar con el enfrentamiento de diabólicas criaturas. Este Dante inexperto, que durante la aventura se debatirá entre ser un ángel o un demonio, se moverá de una manera mucho más rápida y dinámica respecto a anteriores entregas, habiéndose potenciado sus habilidades aéreas y la consecución de golpes con una atención mayor a los *combos*. Un personaje perdido en escenarios góticos, de carácter interactivo, que se rendirán al paso del héroe. El lanzamiento de ***DmC*** sigue planeado para sobrevolarnos este año.



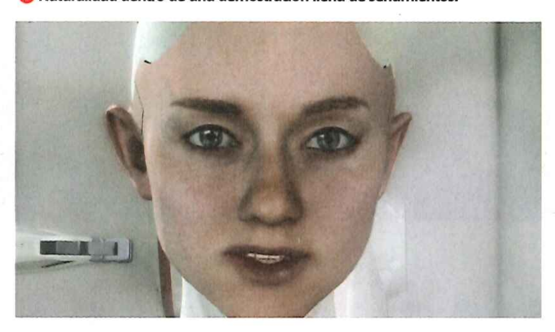
Sorprende la suavidad y la cantidad de cosas que pueden decirse sin palabras gracias a un componente visual potente.







Naturalidad dentro de una demostración llena de sentimientos.



# KARA
## Lo nuevo de David Cage



Los creadores del inolvidable *Heavy Rain*, **Quantic Dream**, comandados por David Cage, han presentado en la **Game Developers Conference** una nueva demostración técnica que responde al nombre de ***Kara***, una muestra de la tecnología que tienen entre manos para explotar en un futuro juego de **PlayStation 3** que aún no han desvelado. En la demostración, de bella factura, se nos muestra una mujer cibernética que se mueve expresando sus emociones y palabras con una calidad abrumadora. David Cage asegura que esta *demo* técnica se mueve bajo una **PlayStation 3**, y aclara que necesariamente este vídeo no está relacionado con su próximo videojuego, aunque se basará en su tecnología ofreciéndonos una idea de lo que desean conseguir. Hasta ahora, muy buenas sensaciones.




## 1,2 millones de PS VITA en su lanzamiento mundial

La flamante nueva portátil de **Sony**, **PlayStation Vita**, ya está disponible en los principales mercados del mundo, y desde **Sony** han confirmado que el lanzamiento del sistema ha sido todo un éxito. **PS Vita** ya lleva vendidas 1,2 millones de unidades en los mercados más importantes. La portátil se lanzó el pasado 17 de diciembre en Japón y el reciente 22 de febrero en Estados Unidos y Europa, demostrando la buena acogida de un sistema portátil nacido para triunfar.



## HITMAN SORPRENDE EN LA GDC

Y lo ha hecho mostrando su nueva tecnología *G2-CROWD* presente en el motor gráfico del juego, el potente *Glacier 2*. Dicha tecnología permite a los programadores mantener en pantalla un gran número de personajes para poder interactuar con ellos.



## SLY COOPER: THIEVES IN TIME, PARA OTOÑO

**Sanzaru Games** recoge el testigo de **Sucker Punch** para traernos una nueva entrega del entrañable *Sly Cooper*, divertida serie que se estrena en **PS3** tras la salida de un recopilatorio de la franquicia que recogía los títulos de **PlayStation 2**. En otoño tendremos diversión asegurada y mucho humor.

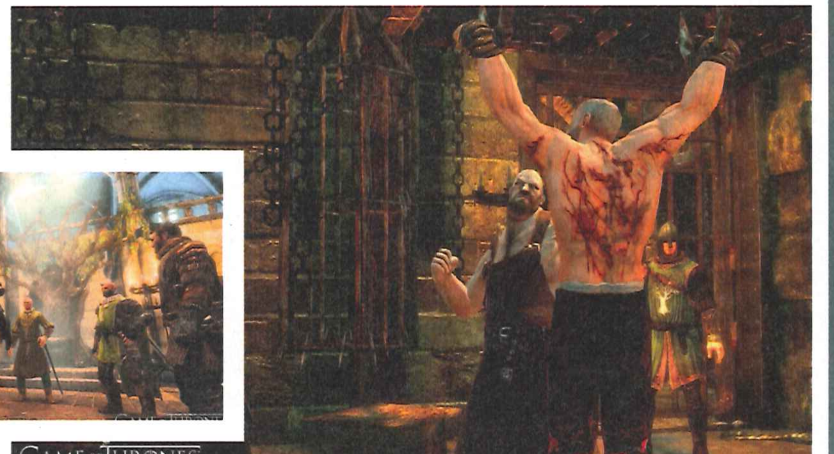


## MGS HD LLEGARÁ A PS VITA EN VERANO

El esperado recopilatorio de la serie *Metal Gear* aparecerá en la nueva **PS Vita** este mismo verano. La edición HD incluye los juegos *MGS2: Sons Of Liberty* y *MGS3: Snake Eater* con gráficos mejorados, controles adaptados a la portátil y soporte para trofeos.




Escenas de cierta violencia no faltarán durante el juego.




Personajes y localizaciones reconocibles de las novelas estarán presentes durante la interesante aventura.








# Nuevas pantallas de JUEGO DE TRONOS

***Juego De Tronos***, el RPG basado en las novelas de *Canción de Hielo y Fuego*, está cerca de lanzarse a lo largo del mes de mayo en **PlayStation 3**, y su desarrolladora, el equipo francés de **Cyanide**, ha publicado nuevas imágenes del prometedor título. En el videojuego de ***Juego De Tronos***, se nos ofrecerá una aventura de rol de unas 30 horas de experiencia, pudiendo tomar el control de dos personajes: Mors, un Guardián de la Noche, y Alester, un Monje Rojo. El título, arropado por el potente *Unreal Engine 3*, cuenta con el mismísimo George R.R. Martin, escritor de las novelas, supervisando el proyecto. La historia del juego se ha construido en base a capítulos independientes repletos de conspiraciones y, por lo tanto, de una alta dosis de intriga. Se nos ofrecerá una historia original, pero con personajes y localizaciones aparecidas en las populares novelas.

# El Rhino volverá a verse las caras con SPIDER-MAN








La próxima película de Spider-Man que se estrenará en los cines de todo el mundo en julio, también contará con un videojuego, de la mano de **Beenox** y **Activision**. Una de las últimas novedades tiene que ver con uno de los villanos que aparecerá en el juego, y es que el temible *Rhino* no faltará a su cita con la aventura para poner las cosas ifíciles al nuevo Spider-Man. Por si fuera poco, el mítico Stan Lee (creador de buena parte del panteón **Marvel**) también aparecerá en el juego y de forma jugable, junto a otros personajes y villanos que **Activision** anunciará en los próximos meses. Un apartado visual único, un sistema de control innovador y una espectacular Nueva York, en el regreso de Spider-Man a **PlayStation 3**, que sucederá el próximo 26 de junio.



## BIOSHOCK INFINITE, EL 19 DE OCTUBRE

Uno de los posibles GOTY del año, ***Bioshock Infinite***, ya cuenta con fecha de salida. Un título, con **Irrational Games** al cargo, que nos sitúa en el año 1912 en una *Columbia* situada en pleno cielo. El título aprovechará el potencial de **PS3** ofreciendo 3D y soporte para *Move*.



## DEADLY PREMONITION, REMASTERIZADO

En la **GDC** se ha desvelado que el título original aparecido en el año 2010 en Xbox 360 en Europa, tendrá una versión actualizada y remasterizada en **PlayStation 3**. Además, incluirá nuevos niveles, contenido exclusivo y soporte para *Move*. **ToyBox Games** e Hidetaka Suehiro estarán al cargo.



## RETRO CITY RAMPAGE, EN PSN

Muy buenas noticias para los amantes de lo retro, y es que ***Retro City Rampage***, título inspirado en juegos de la época de los 8 *bits* y con una estética visual y jugable similar a la de los primeros *GTA*, también está en preparación para **PS3** y **PS Vita**, de la mano del estudio **VBlank**.

www.starhawkthegame.com












# STARHAWK™

## PRÓXIMAMENTE

DEMO GRATIS YA DISPONIBLE EN



PlayStation Store




SONY
make.believe



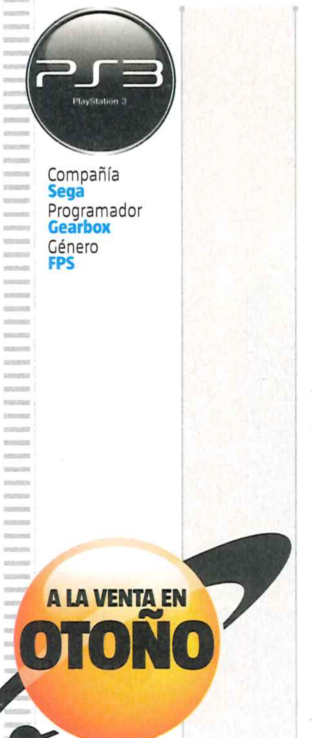

El beso de la muerte. El destino de este marine ya puedes imaginar cuál es... Escenas tan cinematográficas como esta estarán muy presentes en ACM.





El jugador dispondrá del armamento más sofisticado. Como guiño al desenlace de Aliens, el mecha de carga que manejaba Ripley.

El juego incluye multijugador cooperativo, logrando que la acción sea aún más intensa y divertida.




Compañía
**Sega**
Programador
**Gearbox**
Género
**FPS**

# Aliens Colonial Marines

## Prepárate para el exterminio xenomorfo más impactante de la saga

Las prisas nunca son buenas consejeras y es mejor ultimar para rematar, que precipitarse y equivocarse. Eso es lo que han pensado en **Gearbox**, y atrasan de nuevo el lanzamiento de ***Aliens Colonial Marines*** a otoño, con los últimos coletazos del rebufo del estreno de *Prometheus* (la última peli del universo *Aliens* bajo la batuta, de nuevo, del genial Ridley Scott). Así, ojeando el *blog* oficial de **PlayStation**, hemos encontrado una entrevista a Brian Matel (CEO de **Gearbox**) en la que revela que el título respetará la identidad de la saga y que el jugador ***«se adentrará en el abandonado LV-426»***. Allí deberá hacer frente a los xenomorfos más espectaculares de *Aliens*, incluido algún que otro *Space Jockey* de la última entrega cinematográfica. Todo apunta a que será un FPS con un modo multijugador cooperativo muy potente y ofrecerá una experiencia de juego bastante realista. Los sustos están asegurados, pero no esperes terror tipo *El Octavo Pasajero*. ***Aliens Colonial Marines*** apuesta por la acción pura y dura, por lo que se acerca más al estilo del filme *El Regreso*; además, la historia estará situada entre esta y la tercera película de *Aliens*. Tanto aplazamiento hace recelar, pero hay que tener en cuenta que los responsables de este título son expertos en la materia con éxitos a sus espaldas como *Brothers In Arms*, de tal modo que, en su caso, un retraso es sinónimo de CALIDAD. Por las pantallas puedes comprobar que la puesta en escena es intachable: criaturas 100% *Alien*, escenarios que presumen de espanto y frialdad espacial, Marines bien equipados con armamento de última generación, y una mecánica de juego pulida; ***«Todos nuestros shooters han incorporado la función de bajar directamente la vista portando un arma, y en ACM no podía ser menos»***, explica Brian Matel. Solo esperamos que no haya más retrasos, porque estamos ansiosos de regresar al asteroide LV-426, y esta vez no solo como meros espectadores... *Anna*




De manera muy explícita el juego mostrará una gran familia de xenomorfos. Todos ellos muy bien recreados.

Este FPS -basado en la popular franquicia de la Fox- ofrecerá una experiencia multijugador cooperativa excepcional, donde acción sin tregua y algún que otro sustillo están más que asegurados.

ACM es un juego de acción en primera persona donde controlarás a un grupo de 4 marines, cada uno con armas y habilidades diferentes. Podrás cambiar de personaje y dar órdenes a los demás.





El tráiler desvelado por EA hace unos días despliega escenas tan espectaculares como esta.










Compañía
**Electronic Arts**
Programador
**Danger Close Games**
Género
**Shooter**

# Medal of Honor Warfighter

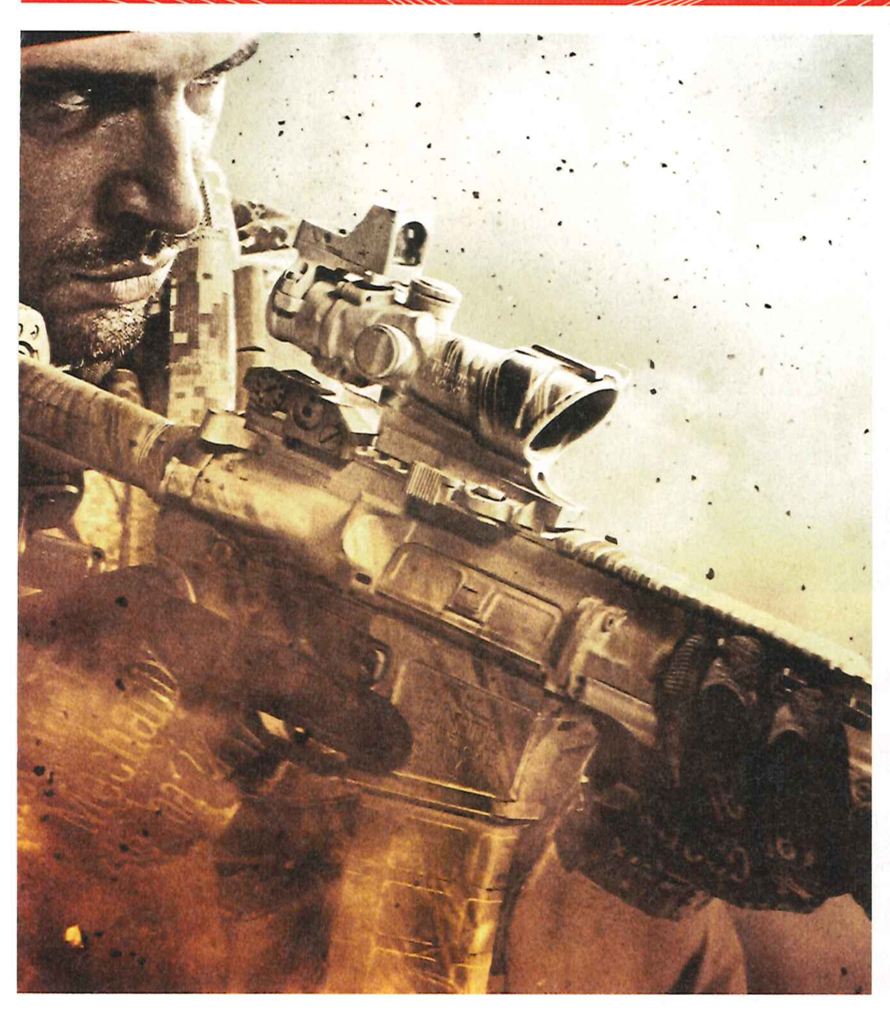
## Un año más, EA prepara las armas para asaltar el reinado de los Call Of Duty




Tal y como se sospechaba, después de un 2011 centrado en *Battefield 3*, **Electronic Arts** presenta este año un nuevo *Medal Of Honor* para competir con la franquicia *Call Of Duty*. Obra de **Danger Close Games** (la antigua **EA Los Angeles**), ***MOH Warfighter*** seguirá la línea que inauguró el *Medal Of Honor* de 2010, dejando atrás la Segunda Guerra Mundial para recrear conflictos más actuales, mientras nos da la oportunidad de formar parte del más letal cuerpo de élite de EE.UU: los *Tier 1* (los mismos que encontraron y mataron a Osama Bin Laden).

Por ahora, **Electronic Arts** solo ha desvelado un corto pero contundente tráiler, unas cuantas pantallas y un bosquejo de la trama argumental del juego, en el que encarnaremos a un operativo *Tier 1* apodado «Preacher», que no solo tiene que hacer frente a las consecuencias de haber estado ausente de su casa durante sus años de operaciones en el extranjero, sino a la creciente amenaza del PETN (Pentrita/Pentaeritritol Tetranitrato), un explosivo plástico tan demoledor como difícil de detectar, uno de los favoritos de los grupos terroristas, de hecho, fue el explosivo utilizado por Richard Reid, el célebre terrorista que intentó volar un avión en 2001 con un zapato explosivo. Un terrible suceso relacionado con el PETN será el pistoletazo de salida para un espectacular *shooter*, que nos llevará a distintas localizaciones del planeta (de momento se habla de Filipinas y la costa de Somalia) y con el que **Danger Close Games** volverá a explotar a fondo el motor gráfico *Frostbite 2*.

En cuanto al multijugador On-line, **Electronic Arts** solo ha revelado que podremos encarnar no solo a los *Tier 1*, sino a las fuerzas de élite de otros países, como las SAS británicas, los SASR australianos, los KSK alemanes o los GROM polacos. ¿Estarán los GOE españoles? Aún es pronto para saberlo, aunque servidor se alistaría en La Legión, sin dudarlo. *Nemesis*



A diferencia del anterior Medal Of Honor, que desplegaba un multijugador creado por los suecos DICE, Warfighter está siendo programado íntegramente por Danger Close Games.

En el modo Campaña volveremos a formar parte del operativo Tier 1, el cuerpo de élite más prestigioso, letal y clandestino del ejército de Estados Unidos.





## EN EL ON-LINE ENCARNAREMOS A LAS FUERZAS DE ÉLITE DE REINO UNIDO, ALEMANIA O POLONIA

Danger Close Games explotará al máximo la última versión del motor gráfico Frostbite 2 para recrear situaciones tan espectaculares como la de esta imagen. ¡Agachad la cabeza, chavales!



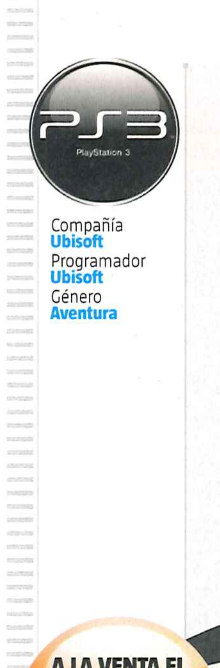

Connor es el nuevo héroe de la aventura, un hombre que busca venganza contra los ingleses por destruir su poblado y matar a sus amigos de la infancia.





Aprovechando los elementos del escenario, el personaje podrá salir al acecho de sus enemigos con multitud de finalizaciones sigilosas.

Bastantes frentes habrá abiertos en el juego, y nosotros estaremos en el centro de todos ellos.




Compañía
**Ubisoft**
Programador
**Ubisoft**
Género
**Aventura**

# Assassin's Creed III

## Nuevo personaje y localización junto con abundantes mejoras en un regreso deseado

La espera ha llegado a su fin. Tras numerosos rumores, **Ubisoft** finalmente ha hecho oficial el deseado anuncio de ***Assassin's Creed III***, el siguiente capítulo de la serie que estrena un nuevo personaje, una interesante localización y multitud de elementos jugables, bajo un apartado visual muy ambicioso. ***Assassin's Creed III*** se ambientará en la revolución americana, exactamente entre los años 1753 y 1783, con ciudades confirmadas como Boston y Nueva York, y lugares históricos como Valley Forge. El nuevo héroe será Connor, un indio *Mohawk* de padre inglés y de madre nativa americana, con una historia enfocada al crecimiento del personaje y también al enfrentamiento eterno de los *Assassins* con los Templarios, sin olvidar referencias a los ingleses y a los propios nativos. Personajes históricos como George Washington, Benjamin Franklin y Charles Lee estarán presentes, junto con otros que se desvelarán después. El mapa en ***AC III*** será un 50% más grande que el visto en *La Hermandad*, con pueblos, ciudades y un entorno natural inmenso del que el personaje podrá sacar partido usando sus nuevas habilidades. Existirán ciclos de día-noche, cambio de estaciones que abrirán nuevos caminos, y combates con miles de enemigos, todo con un renovado motor *Anvil* que pone en liza nuevas animaciones y movimientos nunca antes vistos. También esta nueva entrega expone un renovado sistema de economía, de notoriedad, de propiedades y un nuevo sistema de reclutamiento de asesinos, aunque por otro lado desaparecen los gremios de cortesanas, mercenarios y ladrones, que se han sustituido por otros similares. Se esperan más *puzzles*, más plataformas y nueva cámara, y vuelve el sistema de sincronización. Tampoco faltarán nuevas armas como un *Tomahawk* y la inolvidable hoja oculta. La aventura saldrá el 31 de octubre. *DaWei*









Se ha apostado por ofrecer un entorno natural inmenso, del que Connor deberá aprovecharse.





Otra novedad es la inclusión de un ecosistema de animales a los que podremos dar caza para comerciar con sus pieles.













La pelea cuerpo a cuerpo es sencilla y muy eficaz. Un símbolo a los pies de cada enemigo indica cuál es su punto fuerte.





Wei Shen debe infiltrarse en las tríadas y empleará cualquier método para ello, aunque sea usar a este angelito, un amigo de la infancia.

Si te lanzas desde lo alto y golpeas al enemigo según caes, le harás mucho más daño. Wei Shen faltó a clase el día que explicaron la sutileza.




Compañía
**Warner Bros/ Square Enix**
Programador
**United Front Games**
Género
**Acción**

A LA VENTA EN
**OTOÑO**

# Sleeping Dogs

## United Front Games recupera el juego del sueño de los justos y le lava la cara

Dos años hace ya que vimos por primera vez este juego, llamado entonces *True Crime: Hong Kong*. La productora, **Activision**, decidió cancelarlo hace un año, pero apenas unas semanas atrás **Square Enix** reveló que el proyecto ha salido del limbo y saldrá este mismo año. En este tiempo el juego ha sufrido algunos cambios: *True Crime* era un juego con un sistema de combate ambicioso, tal vez demasiado.

Hemos probado ***Sleeping Dogs,*** y el resucitado juego muestra ser más sensato en sus pretensiones, interesante pero no excéntrico. **United Front Games** ha puesto los pies en el suelo, pero manteniendo la identidad del título. Así, la lucha con armas es corriente, pero el combate cuerpo a cuerpo es salvaje, espectacular y muy efectivo. Cuando hayas golpeado un par de veces a un enemigo puedes utilizar para rematarlo algún elemento del escenario y acercar su cabeza a una sierra circular, empotrarlo en un aire acondicionado, empalarlo en un tubo que sale del suelo... Vimos casi diez maneras de acabar con un rival, a cual más sangrienta.

La conducción tiene su papel destacado en esta opereta china. Lógico, teniendo en cuenta que parte de los fundadores de **UFG** pertenecieron a **Black Box Games** (*Need For Speed*). Se trata de una conducción no demasiado complicada, pero que sí transmite la velocidad y la emoción de un combate vehículo a vehículo.

La historia cuenta cómo un policía, Wei Shen, criado en los bajos fondos de Hong Kong, se infiltra en una tríada para acabar con ella. No le será nada fácil, pero Shen es un personaje duro como pocos.

Otro aspecto destacado del juego es que, durante las misiones, deberás tener en cuenta la ropa que llevas, ya que los personajes actuarán según tu aspecto. Venganzas, traiciones, mentiras... La historia de Wei Shen es dura, tanto como difícil ha sido el desarrollo del juego. Pero ambos son supervivientes natos. *Sybil*







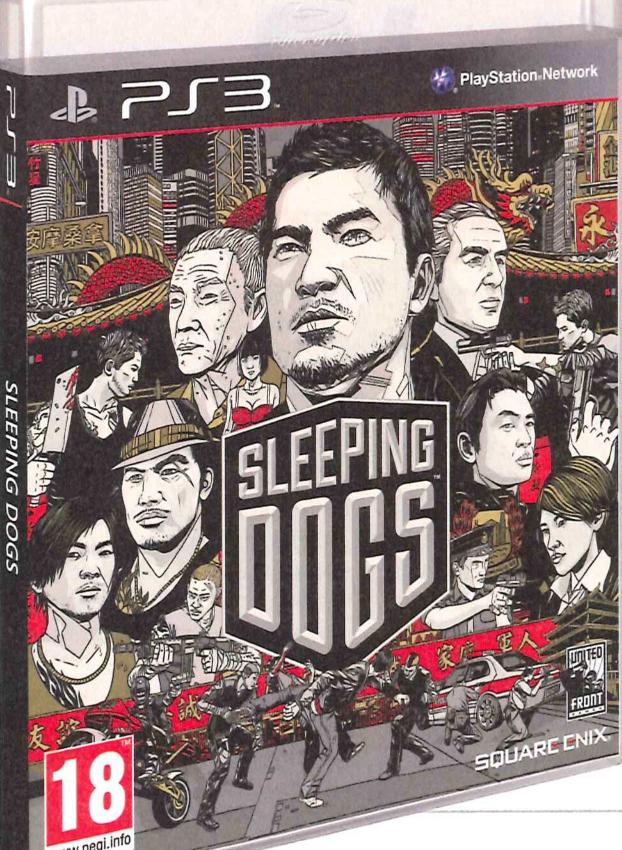


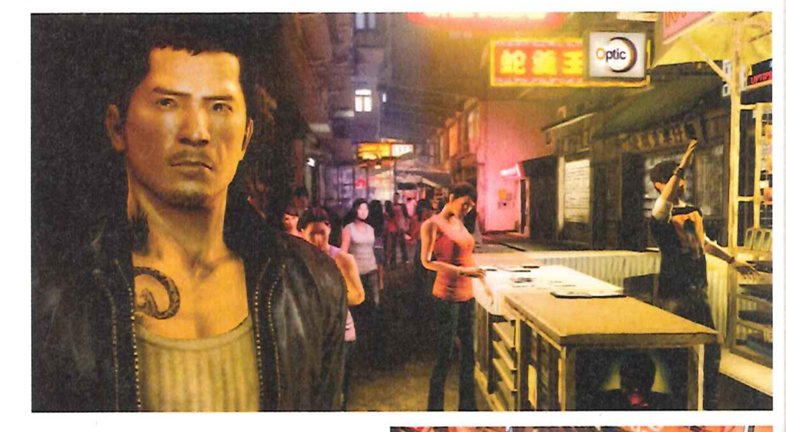
Los personajes secundarios tienen fuerte personalidad. La señora Chu va a discutir un asuntillo con este tipo.






Podrás coger cualquier vehículo echando a su dueño legítimo y saltar de uno a otro. Vamos, lo normal. La moto es una opción muy recomendable.



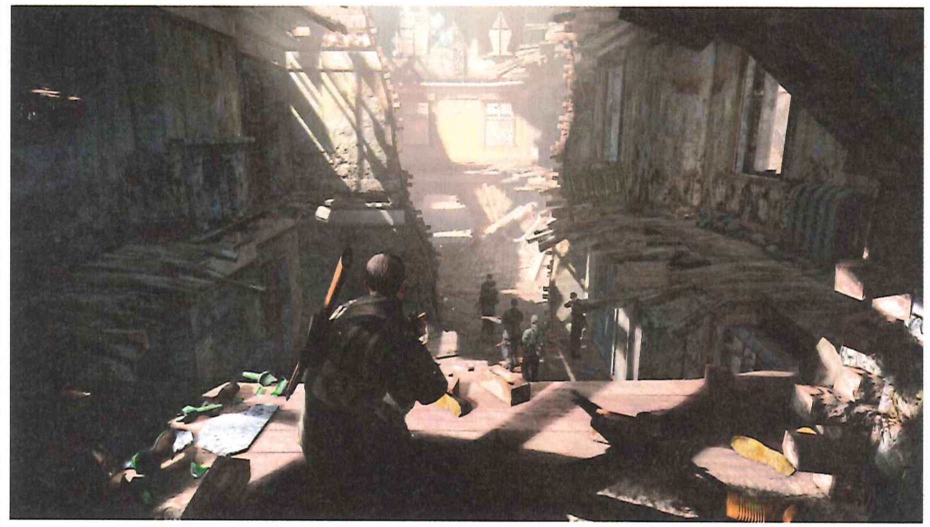






El Hong Kong de Sleeping Dogs es una ciudad bulliciosa repleta de gente y puestos. Estos últimos te servirán para reponer la salud, informarte y para comprar algunos objetos útiles.




Rebellion ha recreado, a partir de fotos de la época, el estado de ruina en el que se encontraba Berlín hacia el final de la Segunda Guerra Mundial.





Cuando llegue el momento, y tus enemigos accionen las trampas que has colocado, podrás abandonar el sigilo y liarte a tiros a lo Nick Furia.

Estudia bien las posibles rutas de huida, por si tu emboscada falla estrepitosamente y se te presenta la urgente necesidad de salir por patas.




Compañía
**505 Games**
Programador
**Rebellion**
Género
**Shoot'em-up**

# Sniper Elite V2

## El francotirador de Rebellion regresa a Berlín para cargarse al mismísimo Hitler

A LA VENTA EN **MAYO**

Entre los incontables *shooters* que brotaron como setas durante el reinado de **PS2**, recordamos uno con especial cariño, por escapar de la dictadura de los FPS pasilleros para meternos en el pellejo de un francotirador entre los escombros de Berlín, en los estertores de la Segunda Guerra Mundial. Aquel juego se llamaba *Sniper Elite*, y sus creadores, los ingleses **Rebellion**, han decidido que una idea tan buena pedía a gritos un *reboot*.

El título del juego hace un guiño a las mortíferas V-2 (las bombas volantes alemanas), cuya tecnología intentaremos robar en una carrera contrarreloj frente a las tropas rusas, que combaten con los nazis calle a calle. Como era de imaginar, hay varios mundos de distancia entre los gráficos del *Sniper Elite* de **PS2** y este *reboot* para **PS3**, lo que ha dado alas a la pasión de **Rebellion** por el realismo. La IA enemiga es una de las mejores que hemos visto en años (el sonido de un disparo desconcierta a los nazis, el segundo tiro les descubre tu posición), lo que nos obligará a extremar el sigilo, arrastrándonos como culebras entre las ruinas y limitando los disparos a los objetivos más claros. Uno de los elementos más entrañables del *Sniper Elite* original, la *Kill Cam*, regresará para mostrarnos la trayectoria de nuestros disparos más letales. Sufriremos en nuestras carnes las limitaciones de las armas de la época (desde el *Mosin-Nagant* al *M1903 Springfield*) y, al igual que en **PS2**, en el mayor nivel de dificultad, y en aras del realismo, habrá que tener en cuenta la distancia hacia «la diana» así como la fuerza y dirección del viento antes de apretar el gatillo, para compensar la desviación de la bala. Todo esto quedó patente en una intensa *demo*, que tenía como objetivo emboscar a un convoy nazi. Por cierto, si reservas el juego antes de su lanzamiento, el 4 de mayo, tendrás acceso a una misión exclusiva, en la que podrás matar... a Adolfo Hitler. Como aliciente, no está nada mal. *Nemesis*



De momento se ha confirmado la existencia de un modo cooperativo en Sniper Elite V2. De un posible modo competitivo nada se sabe.



Como ya sucedió con Kennedy, el coche descapotable vuelve a convertirse en el mejor aliado del francotirador. Adolfo, sube la capota o esta noche cenarás en el infierno.



## Ich bin ein Berliner







Corría el año 2005, cuando **Rebellion** (famosa ya por haber parido la saga *Alien Vs Predator*) nos sorprendió con *Sniper Elite*, un ambicioso *shooter* en tercera persona que huía de la mecánica pasillera de otros FPS para abrazar el realismo, el sigilo y los tiros entre los ojos. Aunque sus gráficos hayan envejecido, este clásico de **PS2** aún sorprende con su absorbente mecánica.



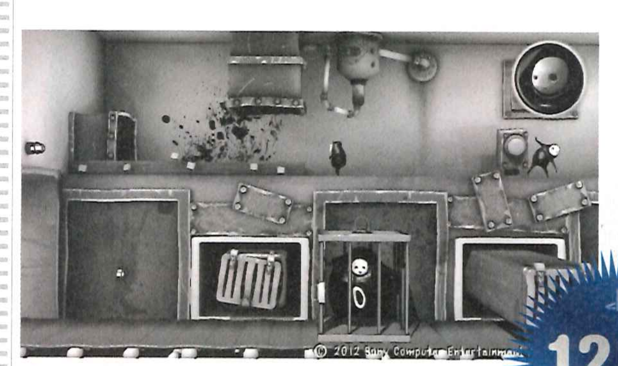


Esto no es Call Of Duty. Elimina todos los soldados que puedas con el mayor sigilo posible, porque cuando descubran tu posición, hasta Belcebú irá a por ti.





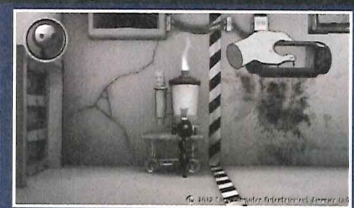

Analizamos los mejores lanzamientos



12,99 €

Toca en el panel trasero para acercar objetos hacia la pantalla. Te será muy útil para crear plataformas o liberar a Laarg.



Escape Plan usa las dos superficies táctiles de la forma más imaginativa: por ejemplo, tendrás que hacer el gesto de pellizcar para que Lil suelte los gases que le provoca el café.



Esta pantalla os dará una idea del nivel de puñeterismo que alcanza el juego a partir de su ecuador: tendrás que dejar caer los sacos de paja sobre la cinta transportadora, y calcular cúanto tardarán en pasar bajo el agujero que hará Laarg en el techo... Si calculas mal, el pobre desgraciado acabará reducido a pulpa por la caída.




PS VITA

# Escape Plan

Género **Plataformas**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Fun Bits Int.**
Jugadores 1
On-line **Sí (desafíos)**
Texto-Doblaje **Castellano**

Aunque no sea uno de descargables más baratos de **PS Vita**, nadie negará que ***Escape Plan*** es uno de los que mejor explota las características de la portátil de **Sony**. Y además, de la forma más ingeniosa. Acompaña a Lil y Laarg en una accidentada fuga a lo largo de 78 pantallas, cada una concebida como un *puzzle* que pondrá a prueba tu pulso y tu sentido común. Activa palancas y ventiladores. Elimina obstáculos y coloca plataformas que les salven de una caída mortal con solo tocar en el panel trasero. Guía a la pareja por cada escenario arrastrando el dedo sobre la pantalla táctil y rota la **Vita**, cuando estos se conviertan en globos rellenos de helio, para esquivar las trampas dispuestas por el malvado Bakuki y sus *minions*. Cuantas menos acciones realices para superar cada pantalla, mayor será tu puntuación (por lo tanto, ojo con la forma de colocar las manos, porque el sensible panel trasero puede contar como acciones el simple roce de los dedos. Tirón de orejas para **Fun Bits**).

Como en el clásico *Head Over Heels*, Laarg y Lil se separarán y reencontrarán varias veces a lo largo de la aventura, mientras suenan por los altavoces de **PS Vita** populares piezas de música clásica, risas enlatadas (como en una *sitcom* de pro) y alguna que otra tonadilla «dannyelfmanesca» que le sienta como un guante a sus siniestros gráficos en blanco y negro. Pagar 13 € por un juego que dura unas tres horas parece excesivo, pero **Escape Plan** supera, en originalidad y mecánica, a muchos lanzamientos de **PS Vita** en formato físico. *Nemesis*



LA EXTRAÑA PAREJA. Alterna el control sobre Laarg y Lil, y combina sus distintas habilidades: el chiquitillo corre que se las pela cuando bebe café y Laarg tiene unas nalgas poderosas.



## EVALUACIÓN

Todo un ejemplo de cómo aprovechar las características de PS Vita con humor e imaginación. Los únicos puntos negativos: un precio elevado y un sistema de puntuación pejiguero (ojo dónde descansas los dedos mientras juegas).

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 8,7 | 9,0 | 8,8 | 7,9 | - | 8,8 |

Ponte los cascos, porque vas a disfrutar con las piezas clásicas y las risas enlatadas.

Te lo pasarás tan bien, que se te hará excesivamente corto.










Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Bronce

PS VITA

Test

GRATIS €

# FROBISHER SAYS

El juego más sorprendente, y económico, de la oleada inicial de **PS Vita** solo está al alcance de aquellos que hicieron la pre-reserva de la consola. El resto tendremos que esperar al 22 de mayo para descargar, gratis, este chifladísimo compendio de minijuegos, al estilo *Wario Ware*. Las 40 pruebas de ***Frobisher*** explotan, con una estética demencial y mucho humor, las dos superficies táctiles, el micro y la cámara. Todo sin darte un segundo de respiro y con la posibilidad de compartir las risas (y la vergüenza, si juegas en sitio público) pasándote la consola con siete amigos. Lo único negativo: el *Super Fun Pack* (1,99 €) solo añade 15 pruebas más.



Género **Minijuegos** / Compañía **Sony C.E.** / Desarrollador **Honeyslug Ltd.** Distribuidor **Sony C.E.** / Jugadores x8 / On-line **Sí** / Texto-doblaje **Castellano**



EVALUACIÓN

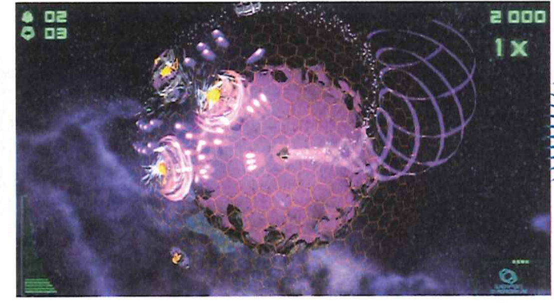
| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 8,0 | 9,0 | 9,0 | 7,5 | - | 9,0 |




PS VITA

Test












Género **Shooter**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Housemarque**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores
On-line **Sí (rankings)**
Texto-doblaje **Castellano**

# SUPER STARDUST DELTA

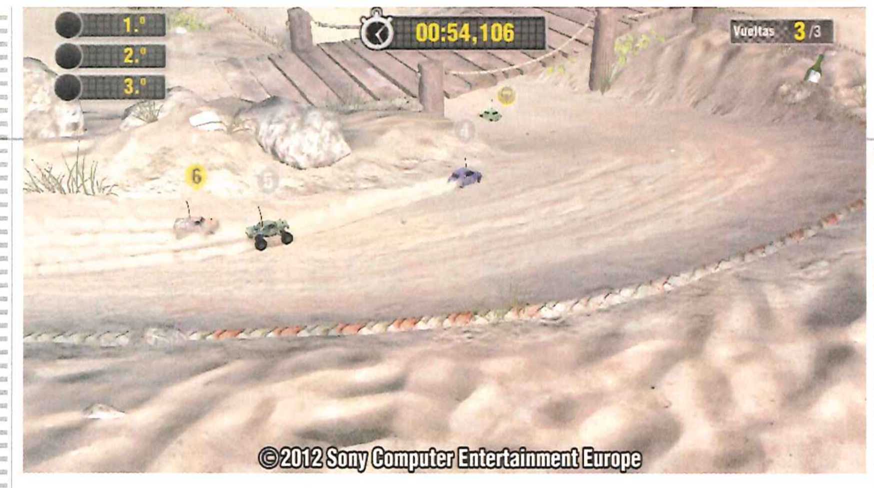
La veterana franquicia *Stardust* debuta en **PS Vita** conservando la mecánica de la entrega **PS3** (uso de los dos *sticks* analógicos, dos tipos de ataque -hielo & fuego- dependiendo del color de los meteoritos y enemigos...), sin olvidar explotar las características de **PS Vita**. Podremos liberar un agujero negro al pulsar el panel multitáctil trasero, por ejemplo. Aunque se agradece a los finlandeses **Housemarque** el esfuerzo, a la larga uno acaba acudiendo al modo *Pure* (el de los controles de toda la vida), el más fiable de cara a afrontar un matamarcianos tan adictivo como exigente. Y no pierdas de vista los cinco minijuegos: acaban enganchando.

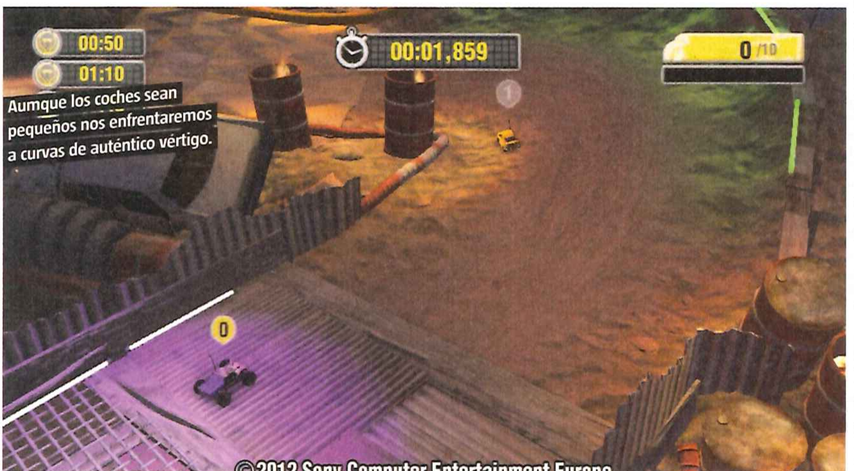




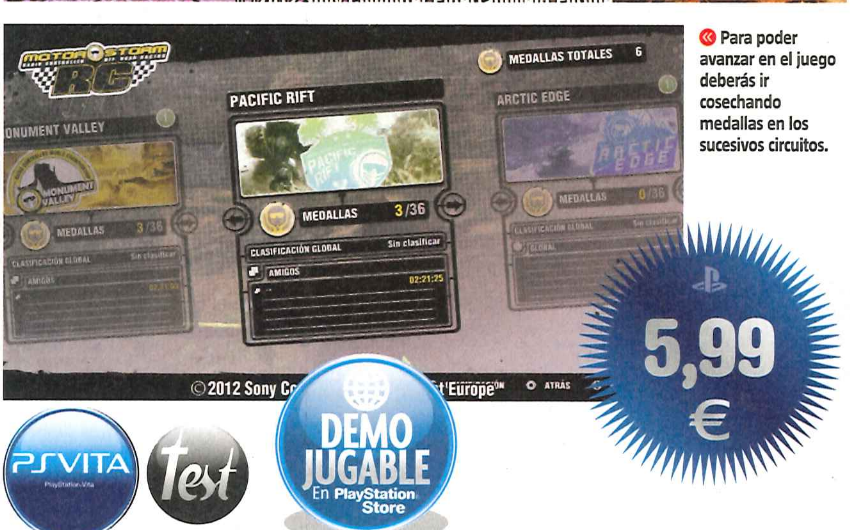

EVALUACIÓN

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 8,2 | 8,7 | 8,7 | 8,2 | - | 8,5 |



Aunque los coches sean pequeños nos enfrentaremos a curvas de auténtico vértigo.




Para poder avanzar en el juego deberás ir cosechando medallas en los sucesivos circuitos.



DEMO JUGABLE En PlayStation Store

# MOTORSTORM RC

Que la decepción por no ver un *MotorStorm* tan espectacular como los de **PS3** no te prive de descubrir uno de los juegos más adictivos de la primera oleada de **PS Vita**. Siguiendo la estela de clásicos como *SuperSprint* y *R.C. Pro-Am*, **RC** nos pone a los mandos de coches de radio control en intrincados circuitos en los que tendrás que apurar cada curva, mientras ganas medallas con las que desbloquear nuevas pruebas. Al comprar la versión **Vita**, obtendrás gratis la entrega **PS3** (y viceversa), de tal forma que podrás experimentar con el *CrossPlay* **Vita-PS3** a precio de saldo. Lástima que no incorpore un multijugador en **Vita**.

Género **Conducción**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Evolution Studios**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores 1
On-line **Sí (Rankings)**
Texto-doblaje **Castellano**

## EVALUACIÓN

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 8,0 | 7,8 | 9,0 | 8,8 | - | 8,7 |





DEMO JUGABLE En PlayStation Store
7,99 €

# HUSTLE KINGS

Aunque el uso de la pantalla táctil se haya vendido como el principal atractivo de este simulador de billar, a la larga acabarás utilizando los *sticks* analógicos (mucho más precisos) a la hora de ejecutar las tacadas. Nos ha gustado mucho la facilidad con la que se pueden ejecutar los efectos y las incontables horas de diversión que ofrece el modo On-line.

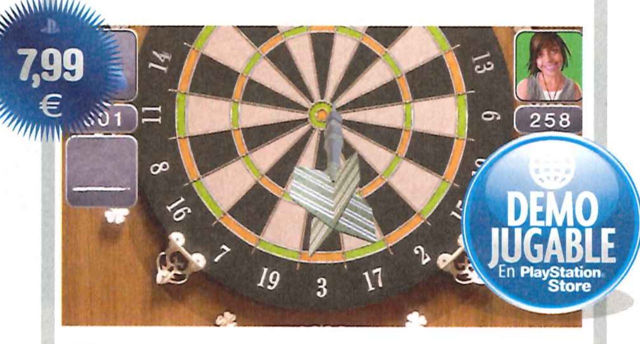


Género **Deportivo**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **VooFoo Studios**
Distribuidor **Sony C.E.**
Jugadores 2
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**













Género **Deportivo** / Compañía **Sony C.E.** / Desarrollador **Devil's Details** / Distribuidor **Sony C.E.** / Jugadores **x8**/ On-line **Sí** / Texto-doblaje **Inglés-castellano**

# TOP DARTS

A primera vista, este juego lo tiene todo para entusiasmar al fan de los dardos (que los hay, damos fe). Ofrece 17 modos clásicos (701, 301, *Cricket*...) y 9 juegos *arcade* (matar marcianos y demás...), además de multijugador On-line, Off-line y *Ad hoc*. El problema es que, tras cogerle el truco a eso de apuntar con la pantalla táctil (y no gracias al tutorial, que es un vídeo cutre), acertar en el centro de la diana -o donde queramos- es tan fácil que le quita toda la gracia al juego (y eso dando por descontado que tuviera alguna de salida). Casi mejor gastarse los 8 € en unas partidas a los dardos de verdad.



# TWISTED METAL™





Batallas online
hasta 16 jugadores.

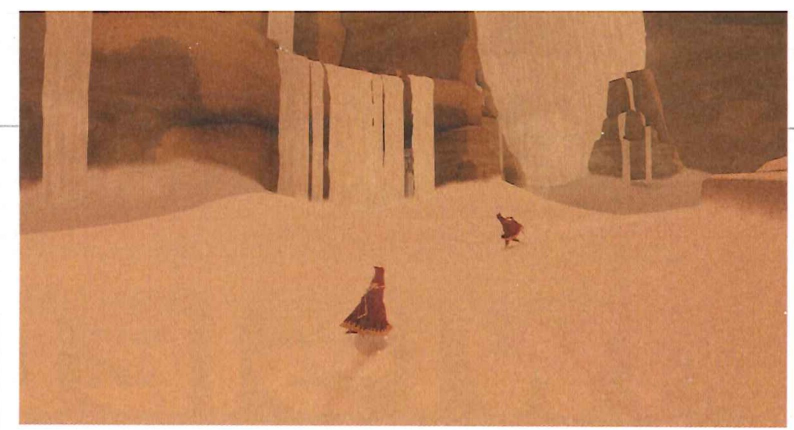
30 pistas esparcidas
en 8 mapas de pesadilla.

Personaliza y crea
tu máquina de destrucción.






Analizamos todos los lanzamientos





9,99 €



No todo es desierto y arena en Journey. También hay ruinas en penumbra, pero siempre dentro de la distintiva soledad del juego.




Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Plata

Test

# JOURNEY



Género **Aventura**
Compañía **Sony C.E.**
Desarrollador **Thatgame-company**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto **Castellano**

A estas alturas estarás cansado de oír que ***Journey*** es algo más que un juego, que es un lanzamiento más cercano a un «viaje» o a una «experiencia». Lo que está claro, sin duda, es que es muy difícil de describir, y que prescinde de una serie de elementos (los marcadores, la competición, las ideas de ganar o perder) que usualmente asociamos a los videojuegos. De hecho, ***Journey*** está más cerca de un juego tradicional, analógico e infantil, en el que un niño pasa un rato inventando historias con muñecos y vehículos solo por el placer de imaginar y de inventar historias.

En ***Journey*** hay objetivos (llegar hasta la pirámide luminosa que destaca en el horizonte), hay posibilidad de interactuar con otros jugadores (en un multijugador surrealista solo para dos personas, que pueden conocerse previamente o no, y que no permite chat por voz, únicamente la comunicación con sonidos). Pero lo importante es, como deja bien claro el título del juego, el propio viaje. Después de acabar el periplo, te sorprenderás recordando algunos de sus mejores momentos: rincones escondidos, los curiosos trofeos con los que te obsequió la trama o cómo averiguaste, medio por casualidad, medio por intuición, cómo controlar a la fauna desértica o cómo acceder a aquella estructura aparentemente inaccesible. Y en **Thatgamecompany**, comandados por Jenova Chen, pueden presumir de ello por encima de cualquier otro logro: ***Journey*** es un juego que perdura en la memoria. *John Tones*



**Desde el primer nivel averiguarás, de modo intuitivo y natural, cómo acceder a zonas aparentemente fuera de tu alcance.**



**La pirámide rasgada por un rayo de luz es la simbólica meta que siempre destaca en el horizonte, inalcanzable y con un punto místico.**

## EVALUACIÓN

No te dejes engañar: puede que su mecánica sea elementalísima y su ambientación, abstracta y elegante como pocas veces se ha visto en un juego. Pero Journey es un título de exploración y aventura perfecto: cautivador, mágico e inquietante.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|
| 9,3 | 7,8 | 9,2 | 7,0 | 7,5 | 9,2 |

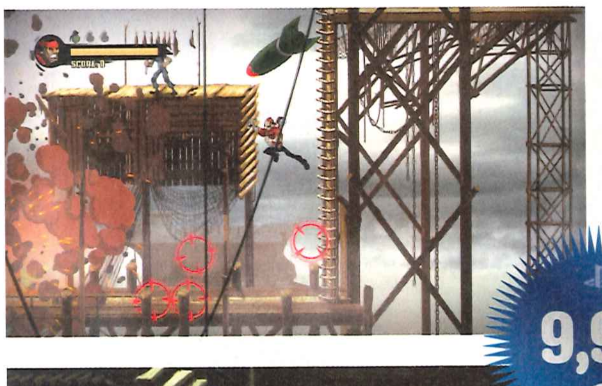
De estilo pictórico, con unos colores cuidadísimos y un estilo muy personal.

Hipnótico y onírico, es a la vez un desafío a la imaginación y un viaje relajante.





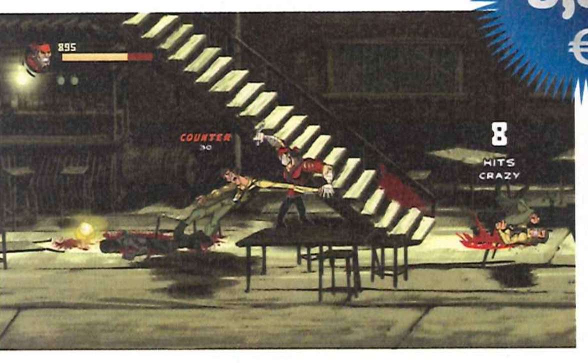

Analizamos todos los lanzamientos





Al principio no será fácil hacerse con los controles de las torretas, pero más te valdrá aprender rápido, porque no dejarán de aparecer asnos por los dos lados de la pantalla.

9,99 €









Que no te engañe su estética a lo Cartoon Network: la violencia gráfica de Shank 2 hará que tu abuela se trague su dentadura postiza del susto.

# SHANK 2

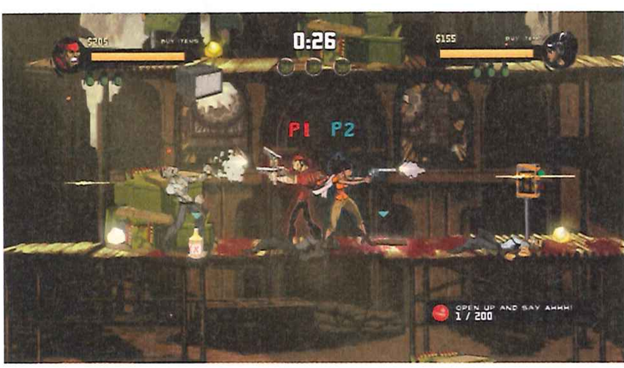





Género **Beat'em-up/ shooter**
Compañía **Electronic Arts**
Desarrollador **Klei Ent.**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Inglés**

Una vez más, la *Store* de *PSN* llega al rescate de los fans de los *arcades* 2D de toda la vida. En este caso, con la secuela de uno de los juegos más recordados de la cosecha 2010. ***Shank 2*** sigue al pie de la letra el principal mandamiento de una secuela: más de lo mismo, pero mejor. En este caso, se agradecen las mejoras en el control del personaje (pese a que en ocasiones te deje vendido, como a la hora de trepar por una plataforma), y aunque la Campaña cooperativa ha desaparecido, en su lugar vamos a encontrar un modo *Survival* para dos jugadores (tanto On-line como Off-line) que a la larga resulta mucho más divertido que el tener que cargar durante toda la historia con el manta de tu primo.

Al igual que su ilustre predecesor, ***Shank 2*** es deslumbrante. Imagina por un momento la mecánica de una recreativa de finales de los 80 (con una irresistible combinación de puñetazos, plataformas y algo de *shooter*) con la apariencia de un cómic en movimiento. Con unos niveles de violencia gráfica que harían apartar la vista al mismísimo Atila. Y encima con la exigente dificultad de los juegos añejos. De acuerdo, las vidas son infinitas, pero hoy en día no abundan los juegos que te hagan sudar y crujir el mando desde la segunda fase. Y ***Shank 2*** lo hace. El puñetero te frustrará en ocasiones, te hará mentar a los antiguos dioses babilónicos, pero también te dejará ojiplático con sus gráficos y con una mecánica que ya creíamos extinta. Y todo por menos de 10 €. A mí me parece un buen negocio. *Nemesis*







## DOS CONTRA EL MUNDO

En lugar de la campaña cooperativa, en Shank 2 encontrarás un Survival para dos en el que deberás ir eliminando las sucesivas oleadas de enemigos, activando trampas y comprando armas, sin detenerte un segundo.

## EVALUACIÓN

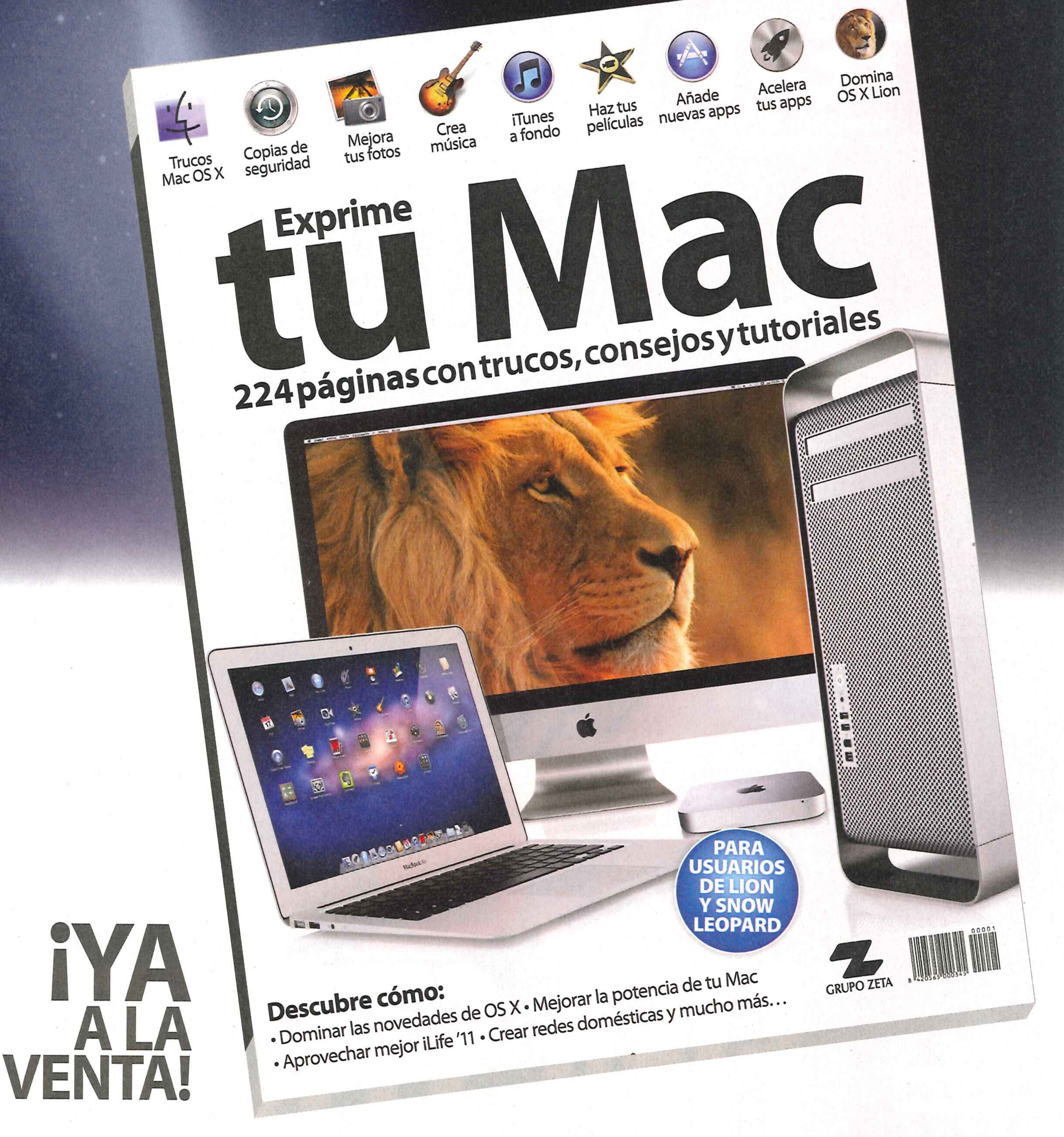
Bonito, divertido y con una mecánica que te devolverá -para lo bueno y para lo malo- a los salones recreativos de finales de los 80. Si no me crees, bájate la demo: acabarás colando monedas de 25 pesetas bajo el televisor.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE |
|---|---|---|---|---|
| 9,0 | 8,3 | 8,8 | 8,7 | 8,8 |




Uno de esos extraños casos en los que la intro es peor que los gráficos del juego.

No sólo la mecánica es Old School... también la dificultad. Las pasarás canutas en ocasiones.

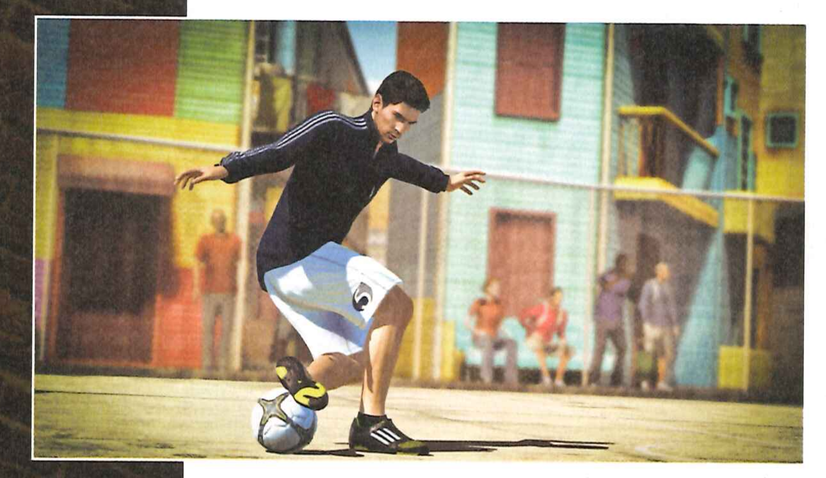



# ¡SACA MÁS PARTIDO DE TU MAC!

Aprende a usar las novedades de OS X 10.7 Lion; acelera tu equipo y optimiza el sistema; descubre la mejor manera de gestionar tu música, vídeos y apps; sé más creativo con las aplicaciones de iLife



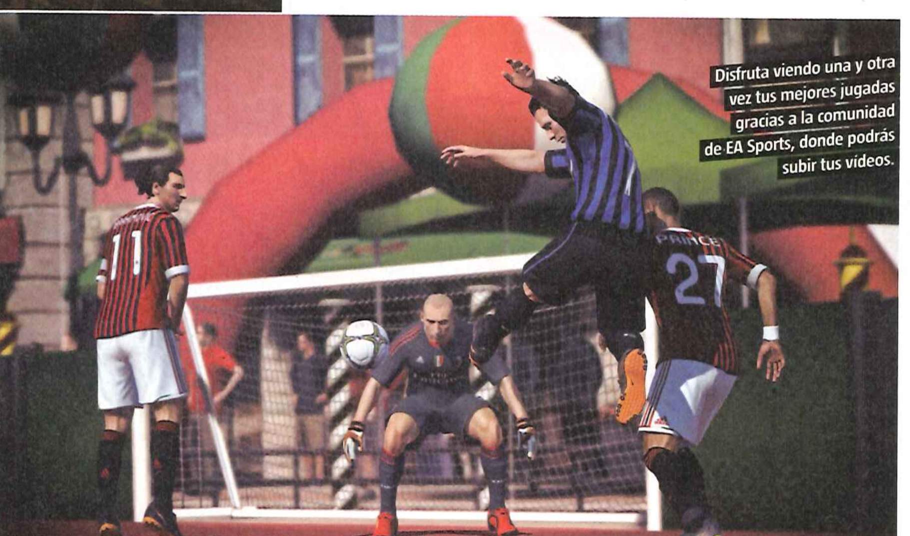
PS3
PlayStation 3
PSVITA
PlayStation Vita
PSP
PlayStation Portable
TEST
Analizamos todas las novedades
PS3
PlayStation 3
Género
Deportivo
Compañía
EA Sports
Desarrollador
EA Vancouver
Distribuidor
EA Games
Jugadores
x12
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.ea.com/es/fifa-street
3
MESSI
adidas
RECOMENDADO
PlayStation
Revista Oficial - España
Bronce
DEMO JUGABLE
En PlayStation Store
FIFA STREET
HUMILLA A TUS COLEGAS DESDE EL SOFÁ
LA ALTERNATIVA
FIFA 12
FIFA 12.
Si todavía no lo tienes, te estás perdiendo uno de los mejores simuladores de fútbol de la historia.



Messi es la nueva imagen de FIFA Street por méritos propios. La Pulga tiene recursos casi inagotables.





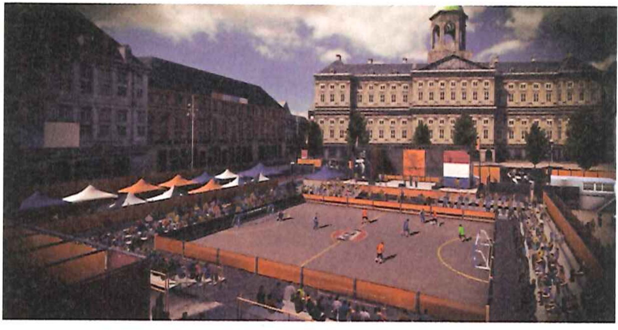


Disfruta viendo una y otra vez tus mejores jugadas gracias a la comunidad de EA Sports, donde podrás subir tus vídeos.

## EL JUEGO DENTRO DEL JUEGO

**Cierto es que no es demasiado del gusto anglosajón, y quizás eso es lo que ha hecho que tengamos que esperar tanto para poder disfrutar del fútbol sala. Desde el extra de fútbol indoor de FIFA 98 ha llovido mucho, pero por fin podemos demostrar que en esto los españoles también mandamos.**





Como los grandes equipos de leyenda, *FIFA* lleva varios años siendo el referente del fútbol virtual. Lejos quedan ya los años de dominio de su rival directo *PES* y no es casualidad que la situación empezara a revertir cuando el ingenio de Gary Paterson se unió a la causa de **EA Sports**. En esta ocasión, el director creativo de *FIFA* se ha puesto el mono de trabajo para revitalizar la saga *Street* en esta su cuarta y renovada entrega. Este *reboot* plantea una forma de entender el fútbol callejero muy distinta a la concepción que habíamos tenido hasta ahora. Si los primeros juegos se desvinculaban completamente del concepto simulador para ofrecer un *arcade* divertido pero irreal, el nuevo ***FIFA Street*** recoge el motor gráfico y las bases de *FIFA 12* para crear un reflejo del fútbol de recreo; espectacular en su concepto sí, pero también más terrenal.

Desde las animaciones a la forma de defender o los controles básicos, parten

## PERSONALIZA LOS PARTIDOS ELIGIENDO LAS REGLAS QUE PREFIERAS

directamente de *FIFA 12*, adaptando la jugabilidad a un estilo mucho más directo. En ***FIFA Street***, como es lógico, se hace mucho hincapié en la idea del juego «uno contra uno» y las filigranas para realizar regates asombrosos. Sin embargo, esto no impide que hacer juego combinativo sea una manera más que efectiva de conseguir buenos resultados. Para los que prefieran «humillar» al adversario, hay una cantidad de regates que dobla en número a los de *FIFA 12*. Con el simple uso de *sticks* y gatillos tenemos acceso a mil y un movimientos. De forma sencilla se puede empezar a jugar y hacer trucos, aunque si quieres filigranas más específicas es necesario un aprendizaje que requiere más tiempo; regates aéreos, caños, voleas, sombreros, cambios de ritmo o malabarismos con el balón se realizan de una manera precisa con un poco de entrenamiento. Estos resultan más efectivos si cabe gracias a la dificultad

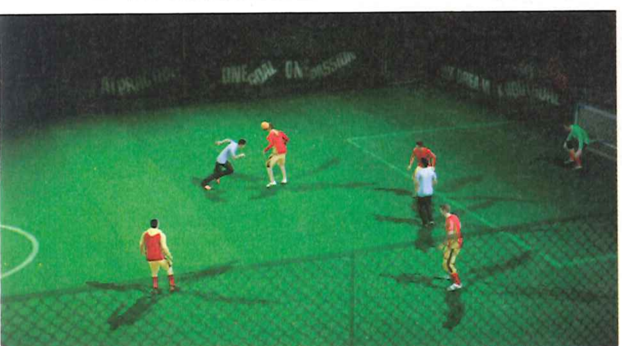


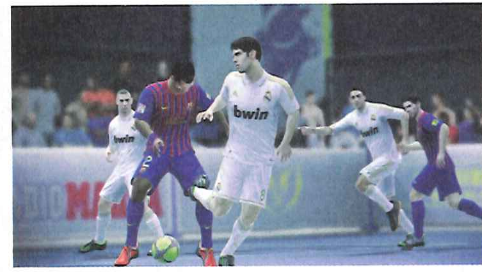












¿CUENTAS PENDIENTES? Ganar al equipo rival en FIFA 12 está muy bien, pero poder hacerlo en FIFA Street mientras te cebas con los jugadores contrarios, no tiene precio.



ENSEÑA TU ARTE. La gran cantidad de localizaciones permite que juegues partidos en todo tipo de escenarios, desde campos enrejados de calle a glamourosos encuentros en Venecia.

» de defender con el mismo sistema táctico de *FIFA 12*. Calcular el *timing* con las posibilidades del atacante es realmente complicado si este es habilidoso. Todo sea en pos del espectáculo.

Para dar rienda suelta a tanto derroche de habilidad, ***FIFA Street*** cuenta con varios modos de juego donde elegir. El clásico «5 contra 5» con dos partes de tres minutos, Rey de la pista donde cada equipo que meta un gol pierde un jugador, encuentros personalizados, pachangas de trucos donde gana quien consiga más puntos haciendo caños o regates, o nuestro favorito, el fútbol sala. En este se respetan las reglas de fuera de banda, faltas e incluso los dobles penaltis. Muchas opciones para disfrutar solo o con amigos de una experiencia tremendamente adictiva desde el comienzo.

Como plato fuerte nos queda el *World Tour*, un modo carrera donde tenemos que crear a nuestro equipo desde cero, editando los jugadores y su apariencia. Empezando desde el ámbito local como aficionados, al ir ganando torneos conseguimos acceder a eventos cada vez más complicados, que podremos superar gracias a los puntos de mejora de nuestros jugadores para obtener nuevos regates, mejorar estadísticas o incluso hacernos con más atuendos de personalización. Además, cada vez que ganemos a un equipo rival podremos fichar a uno de sus jugadores, lo que mejorará nuestro equipo, o incluso descargar jugadores ya creados a través del On-line.

Un On-line que aprovecha las opciones de *EA Sports Football Club* para crear torneos eventuales, jugar con amigos, grabar vídeos y compartirlos con la comunidad o consultar las clasificaciones o nuestros progresos. Dejar de lado lo hecho en anteriores entregas ha sido un acierto, y se nota la mano del estudio que desarrolla *FIFA 12*. ***Street*** renace así con un aire totalmente renovado y sienta las bases de una saga que aspira a convertirse en habitual de las estanterías de los más futboleros.

## EVALUACIÓN



El nuevo control se adapta perfectamente y es muy sencillo hacer gran cantidad de movimientos. El fútbol sala nos tiene enamorados.

El World Tour es entretenido pero demasiado corto si no vas a jugar en compañía. Solo podemos elegir equipos de 6 ligas o selecciones.

| Gráficos | Sonido | Jugabilidad | Duración | On-line | Rendimiento |
|---|---|---|---|---|---|
| Comparte motor gráfico con FIFA 12, lo que da como resultado unas animaciones muy logradas. | Una completa banda sonora con temas a la última, más voces del público un tanto peculiares. | Disfrutarás como un enano, especialmente en compañía, si profundizas hasta crear jugadas de auténtica clase. | Toda la que tu imaginación quiera o tus amigos te aguanten, ya que con amigos gana enteros. | Sigue el ejemplo de la comunidad de FIFA 12, además de poder compartir vídeos. | 37 Localizaciones distintas, bien recreadas, y un motor sólido, aunque a veces hace sufrir al lector. |
| 9,0 | 8,9 | 9,2 | 9,0 | 9,2 | 8,5 |



**TOTAL**

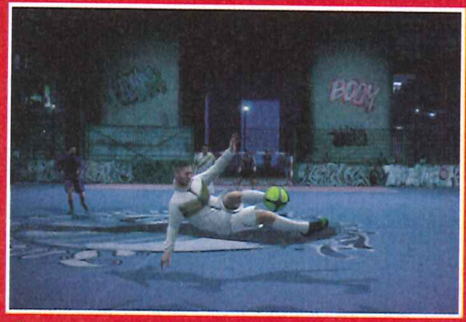
Recomenzar desde cero a veces es una sabia decisión y el resultado de FIFA Street así lo atestigua.

**9,0**

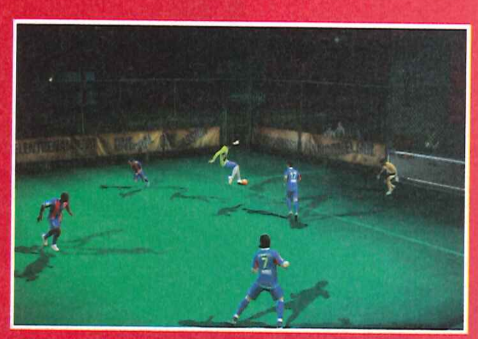
# Corónate como el rey de los trucos



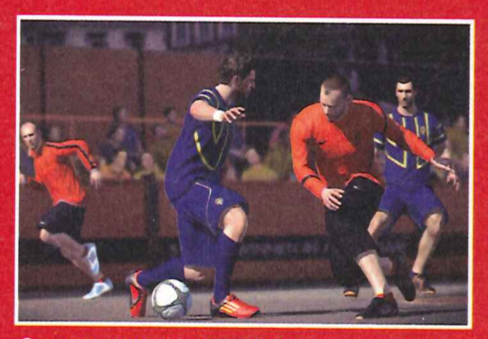

**ENTRENA TU TOQUE.** El modo Entrenamiento es ideal para dar los primeros pasos y hacerte con los controles con los que aprender los regates más sencillos, o probar cosas más serias.



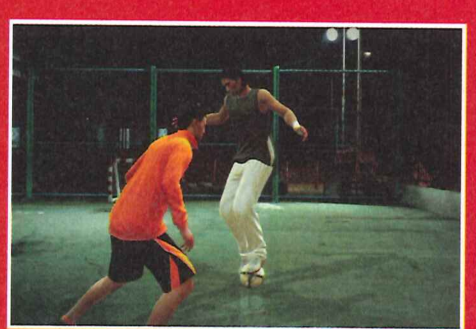
**JUEGA CON ESTILO.** L1 sirve, además de para hacer regates con ayuda de los sticks, para realizar los movimientos más elegantes. Pasa o dispara mientras lo mantienes, y ganarás con clase.



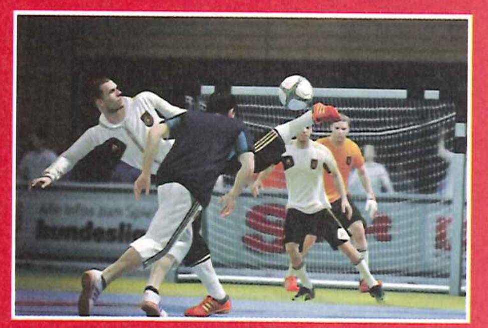
**ELEVA EL BALÓN.** Apretando R1 con el balón controlado puedes elevar la pelota para realizar regates aéreos, disparos elevados o simplemente hacer unos cuantos malabares.



**EL ARTE DE LA SOTANA.** Los cambios de ritmo son muy útiles en FIFA Street. Con L2 te pararás en seco para dejar a tu rival sentado. Si acto seguido usas R2 podrás hacer un caño y sacarle los colores.



**ME PARECIÓ VER UN BALÓN.** Con el stick derecho puedes controlar el balón a tu antojo, combinarlo con L1 para hacer regates o presionarlo para pisar el balón y esperar a tu rival.



**DESPLIEGA TU POTENCIAL.** Revisa el manual de movimientos cuando ya tengas lo básico para empezar con los movimientos más complejos. Escoge jugadores habilidosos y te resultará más sencillo.

# Conquista el modo World Tour




**HAZLO A TU GUSTO.** Desde la vestimenta al escudo, los nombres de los jugadores o los colores de tu camiseta. Todo lo puedes editar para crear el equipo de tus sueños desde abajo.




**PERSONALIZA A TUS JUGADORES.** Puedes optar por crearlos aleatoriamente o personificarte a ti y a tus amigos. Nosotros hicimos un equipo de la revista algo peculiar...




**POCO A POCO.** Aunque empieces jugando torneos a nivel local, a medida que los vayas superando se abrirán zonas más amplias, hasta poder competir con los mejores del mundo.




**HAZTE CON TUS PREMIOS.** Al ganar partidos, dependiendo de la dificultad, te harás con accesorios para «maquear» a tus estrellas. La apariencia no te dará victorias, pero sí que ayuda para fardar.




**MEJORA LAS ESTADÍSTICAS.** Empezarás asignando unos puntos básicos que repartir entre paramétros o comprar regates. Cuantos más partidos ganes, más puntos recibirás para utilizar.




**FICHA A TUS RIVALES.** Al ganar un partido podrás fichar a un jugador del equipo contrario. Elige los que mejor cubran las debilidades de tu equipo hasta hacerte invencible.


TEST
PS3
PlayStation 3
Género
RPG/Acción
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
BioWare
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-Inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
62,95 €
www.masseffect.bioware.com
18
LA ALTERNATIVA
MASS EFFECT 2. Lo encontrarás a muy buen precio y es imprescindible para entender toda la historia.
RECOMENDADO
PlayStation
Revista Oficial - España
Oro
DEMO JUGABLE
En PlayStation Store
N7
MASS EFFECT 3
EL EPÍLOGO DE UNA LEYENDA



Incluso con clases más orientadas al combate cuerpo a cuerpo, es recomendable usar las coberturas cuando te ataquen varios enemigos a la vez.

*Por Lloyd*

# COMBATE A LA CARTA

Además de seleccionar la clase de nuestro personaje al comienzo del juego con sus propias particularidades, podemos mejorar y poner accesorios a nuestras armas o elegir las bonificaciones al subir de nivel las habilidades.

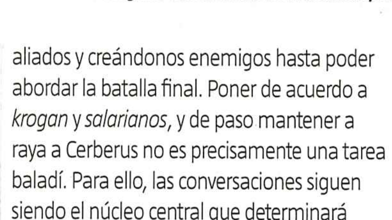








**¿Recordáis a SID? Sí, esa IA de la Normandia tan sabionda y redicha. Pues tan mal están las cosas que incluso ella ha adoptado un cuerpo para unirse a la lucha contra los poderosos Segadores.**

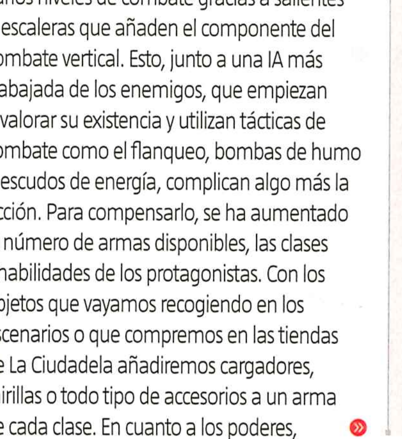


**CAUTELA EN LA BATALLA.** Las tácticas de los enemigos con el uso de bombas de humo o escudos harán los combates más difíciles.





**LA CRUELDAD DE LA GUERRA.** Viviremos en nuestras carnes toda la desgracia derivada de un conflicto armado, sin compasión.



**CUARTEL GENERAL.** En sí misma la Normandia permite hacer tantas cosas que pasaremos horas organizando nuestros recursos y equipo.

Por méritos propios, *Mass Effect* se ha convertido en una de las sagas de esta generación. El afán con que **BioWare** afrontó el proyecto de una trilogía en la que nuestras decisiones fueran realmente importantes y se interconectaran entre títulos es digno de alabar. El *Star Wars* de los videojuegos alcanza su punto álgido con una tercera entrega que cierra con broche dorado la elaborada trama que gira en torno al Comandante Shepard. Tras los hechos acontecidos en la segunda parte, el conflicto se torna ahora más global si cabe. Partiendo de un devastador comienzo con la Tierra invadida por los Segadores, Shepard necesitará de todas sus virtudes para conseguir los elementos bélicos necesarios para afrontar una guerra demasiado desigual. Así, gran parte del juego la pasaremos buscando aliados y creándonos enemigos hasta poder abordar la batalla final. Poner de acuerdo a *krogan* y *salarianos*, y de paso mantener a raya a Cerberus no es precisamente una tarea baladí. Para ello, las conversaciones siguen siendo el núcleo central que determinará cómo tejemos nuestra red de aliados.

En el plano jugable, la evolución ha sido la lógica; ahondar en las posibilidades como *shooter* y a su vez permitir unas capacidades de personalización mayores que las que ofrecía la segunda entrega. En el campo de batalla Shepard cuenta con algunas nuevas habilidades, como la de saltar o rodar, y los escenarios se han vuelto más estratégicos, con varios niveles de combate gracias a salientes o escaleras que añaden el componente del combate vertical. Esto, junto a una IA más trabajada de los enemigos, que empiezan a valorar su existencia y utilizan tácticas de combate como el flanqueo, bombas de humo o escudos de energía, complican algo más la acción. Para compensarlo, se ha aumentado el número de armas disponibles, las clases y habilidades de los protagonistas. Con los objetos que vayamos recogiendo en los escenarios o que compremos en las tiendas de La Ciudadela añadiremos cargadores, mirillas o todo tipo de accesorios a un arma de cada clase. En cuanto a los poderes, »

**LA EPOPEYA ESPACIAL DEL COMANDANTE SHEPARD LLEGA A SU FIN CON EL MEJOR Y MÁS COMPLETO JUEGO DE LA TRILOGÍA**









En esta entrega se han añadido escenarios más coloridos y vistosos que en el capítulo anterior.


Atento a las escenas porque en cualquier momento deberemos actuar para subir la moral de nuestros compañeros.

**¿Sabías que...**

Algún personaje nada amistoso del libro Mass Effect Retribution aparecerá en esta entrega para poner las cosas más difíciles aún si cabe a Shepard.



## ON-LINE

Completada la Historia nos queda disfrutar de las misiones cooperativas tipo «horda» o fajarnos directamente en combates contra jugadores de todo el mundo. Un añadido que no es imprescindible pero alarga aún más la vida de este juegazo.

se ha añadido un árbol que divide en dos caminos la mejora, según prefiramos potenciar unos u otros aspectos. Queda claro pues que **BioWare** ha enfatizado las posibilidades en los combates, pero acertadamente han incluido la opción de jugar permitiendo al usuario centrarse en la historia, bajando la dificultad a las misiones y simplificando las elecciones para ir directamente a la acción. Una inteligente elección para adaptar un título que se puede disfrutar de diversas formas y que permite tantas variantes según tus decisiones que rejugarlo se convierte en casi una obligación.

**VIEJOS AMIGOS COMO MIRANDA O JOKER HARÁN SU APARICIÓN EN ESTA ENTREGA**

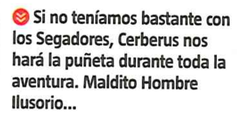
**LIBRE DE ATADURAS**

Pormenorizadas las novedades y cambios jugables, cabe destacar el desarrollo con que fluye el juego. Desde casi el comienzo, cuando tengamos acceso a la *Normandía,* el abanico de tareas por realizar es realmente impresionante. Además de las misiones propias de la aventura, descubriremos misiones secundarias hablando con PNJ, escuchando conversaciones o simplemente revisando el correo. Asimismo, tendrás que buscar recursos explorando planetas, reencontrarte con viejos conocidos de la saga, editar nuestra armadura, conseguir puntos de virtud o huir de los segadores. Son algunas de las cosas que podemos hacer en el momento y orden que nos plazca.

Como colofón, un modo multijugador en el que sin perjuicio para la historia principal podemos completar misiones en cooperativo o directamente batirnos en duelo con jugadores de todo el mundo, desde la visión de personajes no presentes en la trama principal. Lejos de valoraciones técnicas, donde ***Mass Effect 3*** cumple más que notablemente, queremos reseñar la importancia del broche a una saga que ha sabido crear una narrativa compleja contada a través de un universo propio y creíble, donde el jugador tiene mucho que decir sobre cómo se desarrollan los acontecimientos. ***Mass Effect 3*** es el grado último de madurez de una trilogía que debería ser referente en muchos aspectos para futuros proyectos de la industria de los videojuegos.

La mirilla telescópica es un complemento ideal para ciertas armas, con una potencia de fuego destacable.





Si no teníamos bastante con los Segadores, Cerberus nos hará la puñeta durante toda la aventura. Maldito Hombre Ilusorio...

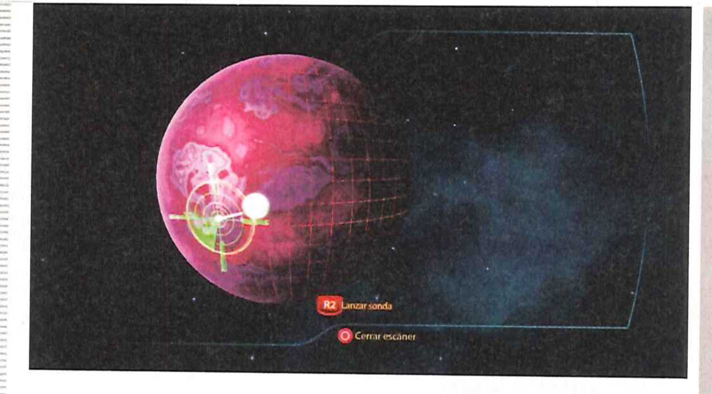





Prepárate para incontables jefes de fase de todo tipo. Desde robots armados hasta los dientes a colosales monstruosidades, todo cabe en el universo Mass Effect.



Según la clase que escojamos tendremos acceso a distintos poderes bióticos. Si somos vanguardia, por ejemplo, de cerca seremos letales.

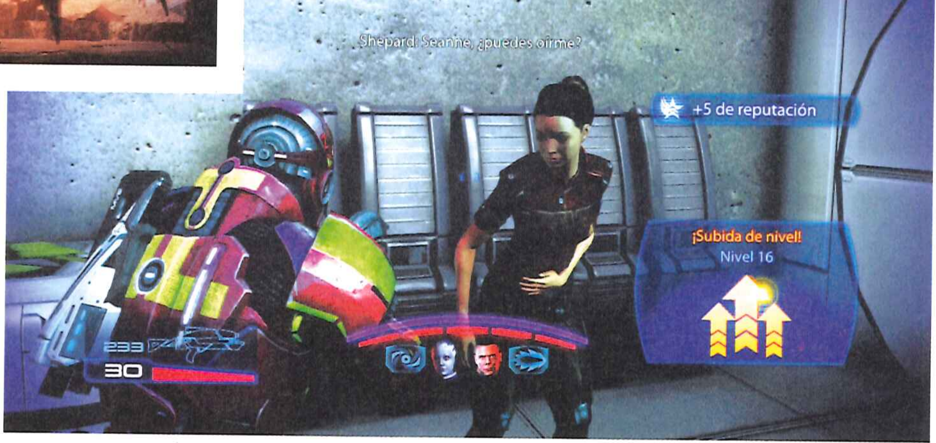






## TODA UNA GALAXIA POR EXPLOTAR

Desde el centro de mando de la Normandia tenemos acceso al mapa de la galaxia. Aquí podemos movernos por los distintos sistemas para realizar misiones de la trama o secundarias, buscar recursos perdidos o dar una vuelta por La Ciudadela a ver qué se cuece. Cuidado con las zonas controladas por los Segadores, que irán a por ti si exploras sin cuidado.




## EVALUACIÓN



Un digno final a uno de los mejores guiones de los videojuegos. Sobresaliente en todos los aspectos y con algún momento inolvidable.



Se ha simplificado notablemente la búsqueda de recursos y algunas misiones opcionales son algo absurdas. Ambos puntos son perdonables.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Destacan los diseños de los escenarios, con mayor variedad, y los personajes, que rezuman «vida». | El doblaje al inglés es muy bueno y los efectos sonoros cumplen. La música es correcta. | Se amplía en gran medida el número de opciones en combate y las mejoras de los personajes. | Casi 40 horas completar todo sin contar que es rejugable y que puedes disfrutar del multijugador. | Misiones de supervivencia en cooperativo y competitivo con niveles. Un añadido interesante. | En ciertos momentos sufre alguna ralentización, aunque en líneas generales va fluido. | BioWare ha sabido cerrar con maestría un proyecto tan ambicioso como exitoso. Imprescindible |
| 9,4 | 9,3 | 9,5 | 9,6 | 9,1 | 9,3 | 9,4 |







Algunos personajes de Tekken podrán lanzar proyectiles y otros podrán esquivarlos fácilmente, para equilibrar las cosas frente a las «tortugas» de SF.












Género
**Beat'em-up**
Compañía
**Capcom**
Desarrollador
**Capcom/Dimps**
Distribuidor
**Koch Media**
Jugadores



On-line
**Sí**
Texto-doblaje
**Castellano-inglés/japonés**
Resolución Máxima
**720p**
Instalable
**Sí (2.153 MB)**
P.V.P. Recomendado
**59,95 €**
www.streetfighter.com/es/sfxtk/

12

# STREET FIGHTER X TEKKEN




## △ EL JUEGO ○ DE ⊗ LUCHA □ DEFINITIVO

Hace poco quedó demostrado que así como **Capcom** creó el género de la lucha «uno contra uno» tal y como lo conocemos, fue la única compañía capaz de resucitarlo cuando ya estaba muerto y enterrado. Tras las excelencias de *Super Street Fighter IV*, ¿queda margen de mejora y evolución en los juegos de lucha? La respuesta la tiene **Capcom**... Y se llama ***Street Fighter X Tekken***. Al igual que ocurrió en los noventa, **Capcom** ha ido evolucionando poco a poco el género con cada nueva entrega de *Street Fighter IV*, y todo lo aprendido con el desarrollo de *Marvel Vs Capcom 3* y, sobre todo, con el *feedback* de los usuarios con respecto a cada uno de sus títulos de lucha, lo ha reflejado en este particular *crossover* que, por primera vez, enfrenta lo mejor de la lucha 2D a lo mejor del género en su vertiente tridimensional. Lo complicado es definir su peculiar jugabilidad; empezaremos diciendo que ***Street Fighter X Tekken*** es el juego de lucha perfecto... y su tremenda calidad hace fácil argumentar y defender tan atrevida postura. No podemos imaginar un solo elemento característico de los grandes del género que no esté incluido en el juego (puede que algún concepto se escape a vuestro entendimiento): sistema de juego *tag* (con cualquier posibilidad de «relevo» imaginable), *combos* aéreos (comedidos, que muy poco tienen que ver con las locuras de *Marvel Vs Capcom 3*), *chain combos*, *combos* automáticos, gemas de ayuda y potenciadoras, *Super Combos* (simples y conjuntos), *counters*, golpes *EX*, Pandora, *Scramble*... Decir que toma lo mejor de las dos sagas que enfrenta es decir muy poco. Su base jugable -y visual-, lógicamente, es la de *Street Fighter IV*, así que podemos decir que, si quieres, puedes jugar perfectamente como a *SFIV*. Si eres más de *Tekken* y lo que quieres es levantar a tu oponente con un *juggle* y hacer un *combo chain* de la saga de **Namco**, también puedes. Y lo mejor de todo es que ***Street Fighter X Tekken*** posee una personalidad propia, con aportes como su sistema de lucha por parejas, que hacen de él un juego único. El principal elemento que condiciona la forma de jugar es la posibilidad de rematar al oponente mientras está en el aire -dentro de unos límites-: en todo momento estarás obligado a buscar el mayor *combo* o el más dañino, la mejor forma de unir en cadena un golpe normal -o varios-, uno o más ataques *EX* y un *super*, por poner un ejemplo, y sobre todo, la mejor forma »

**SU JUGABILIDAD REÚNE DE FORMA IMPECABLE LOS MEJORES ELEMENTOS DEL GÉNERO**

**LA ALTERNATIVA**



**TEKKEN 6.** Hasta la llegada de TXSF, es la única alternativa 3D al estilo Street Fighter.













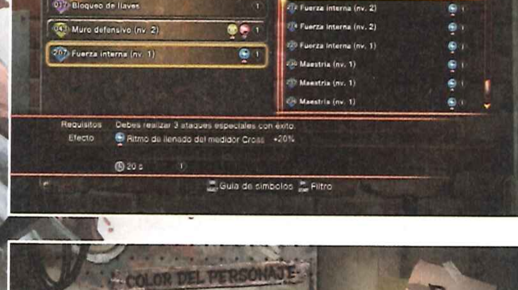


Si uno de tus personajes está al borde de la muerte, siempre puedes sacrificarlo para darle más poder al otro, activando el modo Pandora. Eso sí, tendrás diez segundos para vencer; pasados esos diez segundos morirás irremediablemente y perderás el round.

## COMBATES POR PAREJAS

Elige a tus dos personajes preferidos y combínalos de cualquier forma imaginable: podrás comenzar un *combo* con uno y seguir con el otro, hacer *supers* conjuntos y hasta luchar «2 Vs 2» en el delirante modo *Scramble*.










## MODO EDICIÓN

Street Fighter X Tekken presenta unas espectaculares posibilidades de personalización. Podrás equipar a cada uno de los personajes del juego con hasta tres gemas diferentes, pero lo más divertido es poder elegir los colores de cada uno de los elementos de todos los luchadores, siempre dentro de unos límites lógicos, ya que de lo contrario el modo On-line sería un auténtico «freak show».













Ogre será el jefe final para los personajes de SF y Akuma lo será para los de Tekken.




Las gemas aportan un nuevo nivel de personalización al género. Las hay de ayuda y de potenciación y todas tienen un beneficio y un daño; la activación depende de cada gema y pueden aumentar la fuerza, la velocidad, librarnos automáticamente de los agarres, etc.



La calidad del motor gráfico del juego, mejorado con respecto a Street Fighter IV, se aprecia en todo su esplendor durante los Super Combos.

de hacer que tus dos personajes combinen sus fuerzas en un mismo ataque. Para lograrlo, el sistema de juego permite hacer casi cualquier cosa imaginable, empezando por el ataque *Cross Launcher*; el clásico *combo chain* (débil-medio-fuerte) está presente para todos los personajes y hay tres formas de terminarlo: con un *EX*, un *super combo* o un *Cross Launcher*, que levantará al oponente mientras se realiza un *tag*, permitiendo continuar el *combo* al gusto con el luchador que entra. Si el *Cross Launcher* cae sobre un oponente cubierto, estarás totalmente vulnerable para cualquiera de sus ataques... Y con que uno de los dos personajes muera, se acabó el *round*. El *Cross Launcher* también puede realizarse de forma aislada, así como el cambio de personaje, que hará inmune al instante al luchador que se va, pero totalmente vulnerable al que entra en escena. ¿Intentas un *Cross Launcher* con el luchador moribundo, a riesgo de perder el *round*, o arriesgas al luchador que entra haciéndolo vulnerable? También es posible hacer un «cambio seguro» (o un *combo* delirante, según se quiera) cancelando cualquier golpe con el *tag*, a modo de *combo*, y a cambio de una barrita *Cross*, lo que es especialmente divertido cuando dos personas juegan en el mismo equipo.

Esa es otra: hasta cuatro personas, tanto On-line (desde cuatro localizaciones diferentes) como Off-line, pueden participar en los combates, algo que alcanza su punto álgido en el modo *Scramble*, una especie de *Dramatic Battle* de *Street Fighter Alpha* que enfrenta a los cuatro luchadores de forma simultánea. Parejas predeterminadas con *intros* y finales en vídeo, un gran nivel de personalización, una banda sonora de auténtico lujo y un futuro más que prometedor (con 12 personajes en formato DLC para la salida de la versión de **PS Vita**) son algunos de los detalles que ayudan a hacer de ***Street Fighter X Tekken*** el mejor juego de lucha de la actual generación, pero las principales culpables son las infinitas posibilidades de su equilibrada jugabilidad.

**SFXTK ES LA EVOLUCIÓN DE DOS SAGAS DE LUCHA MÍTICAS**

## Mad Catz con SFXTK

39,99 €

159,99 €

FIGHTPAD S.D. Inspirado en el diseño del pad de Saturn, la distribución y el tamaño de sus botones y el tacto de su cruceta lo hacen perfecto para los fieles al pad aficionados a la lucha.

FIGHTSTICK PRO. Con una distribución idéntica a la de las recreativas Viewlix de Taito y construido con componentes Sanwa, es el Stick perfecto para disfrutar al máximo de SFXTK.



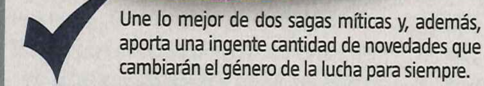
DESAFÍO. Como alternativa al modo Arcade y a los combates On-line, el juego presenta una gran cantidad de misiones y pruebas que pondrán a prueba tu habilidad y te enseñarán nuevos combos.



PERSONAJES. El plantel de personajes no está compuesto únicamente por luchadores de Tekken y Street Fighter, también está Cole McGrath (de inFamous), Pac-Man, Toro y Kuro, Mega Man...



MODO SCRAMBLE. Al más puro estilo Dramatic Battle de Street Fighter Alpha, este divertido -y loco- modo permitirá combates para cuatro jugadores simultáneos tanto On-line como Off-line.




✔ Une lo mejor de dos sagas míticas y, además, aporta una ingente cantidad de novedades que cambiarán el género de la lucha para siempre.

✘ Es tan rematadamente bueno que nos parece imposible que Namco supere al título de Capcom con su futuro Tekken X Street Fighter.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| La adaptación de los personajes de Tekken al motor gráfico de Street Fighter IV es sencillamente sublime. | Remezclas «con gusto» de temas de Final Fight, TTT, Tekken 3... Y voces en inglés o en japonés. | Su equilibrado sistema de juego une cientos de novedades con lo mejor de Tekken y Street Fighter. | Modo Desafío, On-line, edición, 43 personajes, futuros DLC, cuatro jugadores simultáneos... | Repeticiones, scramble (2 Vs 2), el sistema de puntos de Street Fighter IV... No le falta nada. | No hemos jugado nunca a un título de lucha con tantos elementos y tan bien acabado como SFXTK. | Sus infinitas posibilidades y su pulida jugabilidad lo convierten en el mejor juego de lucha. |
| 9,3 | 9,3 | 9,6 | 9,3 | 9,4 | 9,0 | 9,4 |



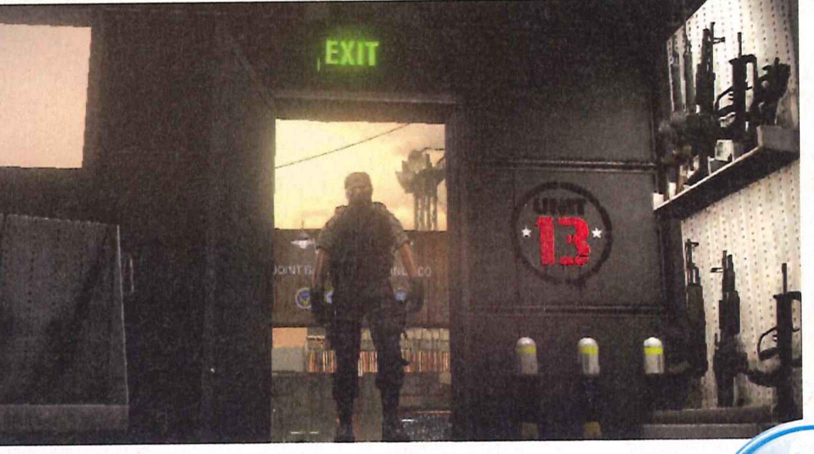








Género
**Shooter**
Compañía
**Sony C.E.**
Desarrollador
**Zipper Interactive**
Distribuidor
**Sony C.E.**
Jugadores
On-line
**Sí**
Texto-doblaje
**Castellano**
Descargable
**Sí (8.192 MB)**
P.V.P. Recomendado
**40,99 €**
**34,99 € (PS Store)**
es.playstation.com/psvita
**16**






# UNIT 13

**DEMO JUGABLE** En PlayStation Store

## △ AQUÍ ◯ MI FUSIL ⊗ AQUÍ ▢ MI PS VITA

Nadie mejor que **Zipper Interactive** (los padres de la saga *SOCOM* y de aquel mastodonte de 256 jugadores llamado *MAG*), para apadrinar los primeros pasos de **PS Vita** en el populoso género de los *shooters*. El segundo *stick* analógico pedía a gritos un *shoot'em-up* y aquí lo tenemos, con un patrón cortado a la medida de una consola portátil: ***Unit 13*** presenta misiones breves y contundentes con las que amenizar un viaje en metro, aunque tendrás tentaciones de meterte una buena panzada de juego al vislumbrar las 36 misiones del modo central. En cada una de ellas encarnarás a un operativo de tu elección, entre seis clases distintas (comando, técnico, explorador, artillero, infiltrado y francotirador) con sus propios parámetros (salud, regeneración, velocidad, etc.) y mejora de experiencia. Aunque la mecánica es básicamente la de cualquier *shooter* (disparar sin descanso mientras cumplimos objetivos), **Zipper** aporta variedad al desplegar distintos tipos de misiones: Acción directa (dispara a todo lo que se mueva), Encubierta (que no te descubran o se acabará la misión), Plazo y Límite de Tiempo (contrarreloj) y Élite (sin puntos de control y sin regeneración de salud a lo *COD*). El orden en el que afrontes las misiones

### EL SEGUNDO STICK ANALÓGICO PEDÍA UN SHOOT'EM-UP A GRITOS

es cosa tuya: solo se te exige que el desafío elegido limite en el casillero con alguno que ya hayas superado. Tampoco te atormentarán con una trama que justifique la acción: tu única meta es superar fases y acumular la mayor cifra de puntos. Podrás comprobar tus números con los de jugadores de todo el planeta, así como participar en un desafío diario y compartir misiones con otro jugador, vía infraestructura, en un cooperativo bastante simpático (en el que darás buen uso del micrófono integrado en **PS Vita**).

Para ser uno de los primeros *shooters* del catálogo de la portátil de **Sony** los gráficos de ***Unit 13*** no dan motivo a la queja: la animación es buena y los escenarios, aunque algo opresivos, son un prodigio del detalle. Se agradece que el mapa esté presente en todo momento en la esquina superior izquierda de la pantalla (informándonos de la posición de los enemigos), así como el uso de la pantalla táctil para facilitar algunas acciones, como apuntar con la mirilla o saltar vallas. Tu única preocupación será acostumbrarte, a la hora de apuntar, al corto recorrido que tienen los *sticks* de **PS Vita**, aunque para eso está el tutorial. Se echa en falta un On-line competitivo para varios jugadores, pero para ser un comienzo no está nada, nada mal.

**LA ALTERNATIVA**




**UNCHARTED: E.A.D.O.**
Nathan Drake también pega algún que otro tiro en PS Vita.



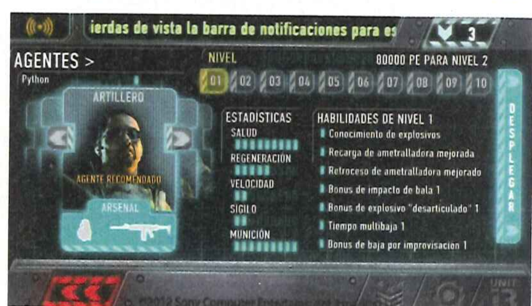


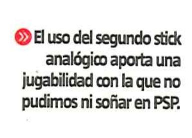


## TIENES UNA CITA DIARIA

Además de las 36 misiones de la Campaña y las del modo Objetivo Clave, cada día se te presentará un Desafío Diario, en el que tendrás que enfrentarte al crono, a hordas de enemigos y a las puntuaciones de jugadores de todo el planeta.



El uso del segundo stick analógico aporta una jugabilidad con la que no pudimos ni soñar en PSP.







### El toque Vita



Para afinar la puntería y sacar la mirilla, sólo tienes que pulsar el icono de la mira de la derecha.

## EVALUACIÓN



El segundo stick analógico es una bendición para los shooter. El Desafío Diario. El cooperativo. El útil mapa que te acompaña en pantalla.

Aunque sabemos que esto es solo el principio, añoramos un modo competitivo contra otros usuarios.

**GRÁFICOS**
Escenarios opresivos, aunque bien recreados. Algún diente de sierra, pero la animación es muy buena.
**8,7**

**SONIDO**
Sony vuelve a deleitarnos con un excelente doblaje al castellano. La música, puntual y efectiva.
**8,8**

**JUGABILIDAD**
Aunque tenga poco recorrido, el segundo stick es un sueño hecho realidad para el fan del shooter.
**9,0**

**DURACIÓN**
Algunas de las 36 misiones son puñeteras. Además tienes los Objetivos Clave y los Desafíos Diarios.
**8,6**

**ON-LINE**
Misiones cooperativas ad hoc e infraestructura, NEAR y un desafío para cada día.
**8,7**

**RENDIMIENTO**
Unit 13 hace el uso preciso y necesario de las características de PS Vita. Sin excesos ni chorradas.
**8,5**

**TOTAL**
Veremos shooters mejores, pero para empezar en PS Vita no esta nada mal.
**8,9**







En el juego encontrarás a los zombis lentorros de toda la vida y otros más ágiles y peligrosos, conocidos como Crimson Heads, que correrán hacia ti con una velocidad digna de los infectados de 28 Días Después.











Género
**Shooter**
Compañía
**Capcom**
Desarrollador
**Slant Six Games**
Distribuidor
**Koch Media**
Jugadores
x8
On-line
**Sí**
Texto-doblaje
**Castellano**
Resolución Máxima
**720p**
Instalable
**No**
P.V.P. Recomendado
**59,99 €**
www.residentevil.com/reorc
18

# RESIDENT EVIL
## OPERATION RACCOON CITY

### QUÉ NOCHE LA DE AQUEL DÍA

A partir de *Resident Evil 4*, la franquicia de **Capcom** ha ido encaminando su mecánica hacia el género *shooter*, en detrimento de la exploración y los susticos que habían dado forma al género *Survival Horror*. ***Operation Raccoon City*** es el epítome de esta tendencia: desarrollado por **Slant Six Games** (el equipo responsable de los últimos *SOCOM* de **PS3**), es un *shooter* puro y duro, diseñado para disfrutarse en modo cooperativo entre cuatro jugadores (e incorpora una buena sartenada de modos competitivos para ocho usuarios). Aunque entendemos la furia de los fans más integristas (a los que les gustaría que la saga volviera a sus raíces, con chalés repletos de trampas y *puzzles* con sellos), ***Operation Raccoon City*** está plagado de buenas ideas. Algunas están mejor ejecutadas que otras, pero en conjunto dan forma a un *shooter* resultón, que se beneficia de unos gráficos agradablemente sólidos y una idea genial: recrear el escenario de *Resident Evil 2* y *3*, pero desde la perspectiva de «los malos», las tropas de la corporación *Umbrella*. ¿Estás preparado para regresar a *Raccoon City*?

**LA TRASTIENDA DE DOS CLÁSICOS DE PSONE**

***Operation Raccoon City*** nos lleva a 1998, en pleno brote del Virus T. Las calles están abarrotadas de zombis hiperactivos y la seguridad de las instalaciones de *Umbrella* está comprometida por la aparición de un par de pardillos llamados Leon S. Kennedy y Claire Redfield, empeñados en revelar a la opinión pública los experimentos de tus jefes. Como miembro de los servicios de seguridad de *Umbrella* (U.S.S.) tu misión es borrar toda huella del desastre, eliminando a todo el que se te ponga por delante: zombis, policías o los *Spec Ops* del ejército de EE.UU. Elige personaje (hay seis opciones distintas, cada uno con sus propias habilidades), tres acompañantes (controlados por la IA o por otros tres jugadores, en el cooperativo On-line) y adéntrate en las instalaciones subterráneas de *Umbrella*, para explorar más adelante el resto de *Raccoon City*. Allí te esperan con los brazos abiertos buena parte del bestiario de *Resident Evil 2* y *3*: *tyrants*, *hunters*, *lickers* y viejos amigos como William Birkin, Ada Wong, Nicholai Ginovaef o el siempre risueño Nemesis. Va a ser una noche para recordar, de eso podrás estar seguro.

La mecánica del juego es puro *shooter*, con un buen sistema de coberturas, la posibilidad de transportar dos armas a la vez -una larga y otra corta, dentro de un extenso arsenal- y la mejora, a través de los puntos conseguidos, de las habilidades de cada personaje. Encontrarás importantes diferencias entre ellos. *Vector*, por ejemplo, dispone de un camuflaje óptico e incluso puede tomar la apariencia del enemigo durante unos segundos. *Four Eyes*, por su

**LA ALTERNATIVA**



**RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION.** La anterior entrega de la saga también ofrecía una buena ensalada de tiros.








**ESTOY MUERTO, PERO CREO QUE SIENTO ALGO POR TI.** Cuando un zombi, o un licker, te agarre a conciencia, tendrás que afrontar un QTE bastante sencillito, consistente en menear el stick izquierdo de manera frenética. Tendrás la tentación de ver cómo son los zombis de cerca, pero corres el peligro de que te metan un «bocao».



## UN MULTIJUGADOR EN EL INFIERNO

Al margen de la Campaña central, que puede jugarse en modo cooperativo junto a otros tres usuarios, O.R.C. despliega cuatro modos competitivos On-line (esperamos que la cifra aumente pronto con el Nemesis Mode, por ahora exclusivo de Xbox 360). Capaz de acoger a ocho jugadores divididos en dos equipos (U.S.S. y Spec Ops), los cuatro modos van desde el típico «capturar la bandera» (Peligro Biológico) al Deathmatch (Ataque por Equipos), pasando por el angustioso Superviviente y el icónico Héroes (protagonizado por conocidos rostros de la saga).











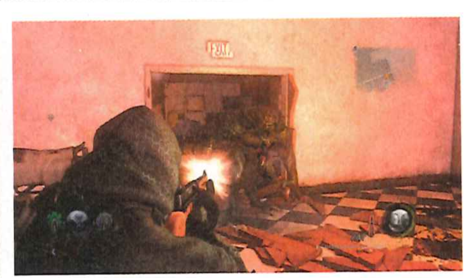


**EL MODO CAMPAÑA PUEDE DISFRUTARSE EN MODO COOPERATIVO JUNTO A OTROS TRES JUGADORES**



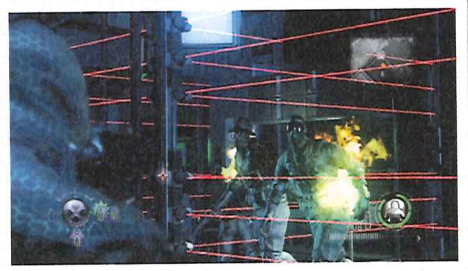

Usa los puntos de experiencia para mejorar las habilidades de tu personaje, así como para desbloquear nuevas clases de armas.



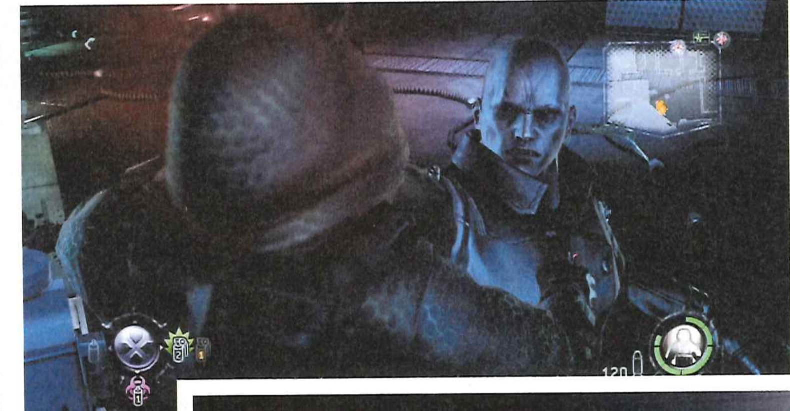






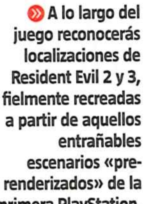






Toparse de bruces con un Tyrant T-103 garantiza una muerte tan espectacular como dolorosa. ¿Nuestro consejo? No te acerques a él ni con un palo y echa a correr en cuanto tengas por delante un pasillo despejado.







A lo largo del juego reconocerás localizaciones de Resident Evil 2 y 3, fielmente recreadas a partir de aquellos entrañables escenarios «pre-renderizados» de la primera PlayStation.

## A LA CAZA DEL LEÓN.

La posibilidad de matar a Leon S. Kennedy es una de las grandes promesas que hizo Capcom cuando presentó en sociedad este Resident Evil Raccoon City. No será el primer héroe emblemático de la saga al que te tendrás que enfrentar, pero sí el que te planteará el mayor dilema moral. Al final tendrás que decidir si le defiendes de tus camaradas, o si le metes una bala entre la melenita.

parte, puede llegar a controlar brevemente a zombis y mutantes, convirtiéndoles en unos valiosos aliados. En el lance de los combates, en más de una ocasión te contagiarás del Virus T, llevándote a la muerte en segundos si no detienes la infección con el antídoto.

### ESTOY RODEADO DE MENTECATOS

***Operation Raccoon City*** se disfruta sobre todo en el modo cooperativo junto a otros usuarios, porque al jugar en solitario no tardarás en darte cuenta de la cretinez con la que actúa la IA de tus compañeros. Al igual que sucedía en *Lost Planet 2*, los problemas llegan con el enfrentamiento con los enemigos importantes, de la talla de Nemesis o Ada Wong. Al final serás tú quien se encargue de todo, mientras tus camaradas se quedan mirando o se lanzan a una muerte sin sentido. Es el mayor defecto que hemos encontrado dentro de un juego realmente vistoso (aunque el modelado facial de Claire y Sherry sea un poco raruno), y rebosante de acción en los siete capítulos que dan forma al modo Campaña/Cooperativo. Los modos competitivos On-line tampoco son moco de pavo, aunque nos ha sentado francamente mal la reciente noticia de que el *Nemesis Mode* (en el que ambos equipos se disputan el control de los mostrencos de la gabardina) va a ser exclusivo de la versión Xbox 360. Aun así, los otros cuatro modos (Ataque en Equipo, Peligro Biológico, Héroes y Superviviente) te depararán tardes inolvidables de tiros, risas y mucho piques.

Algunos medios especializados han acogido con inusitada crueldad este ***Operation Raccoon City***, algo que no llegamos a comprender. Desde luego, está lejos de la perfección (los problemas con la IA es algo que tristemente llevamos arrastrando durante toda esta generación de consolas), y es evidente que muchos jugadores van a sentir traicionado el legado de *Resident Evil 2*. Pero un servidor se lo ha pasado como un enano haciendo pulpa de zombi, mientras intentaba llevar a cabo la promesa de matar a Leon S. Kennedy (lo siento, pero nunca he podido tragar su media melenita). Nadie duda que *Resident Evil 6* será muy superior, pero mientras esperamos a que llegue, este ***Operation Raccoon City*** merece, por lo menos, un buen vistazo.

También encontrarás enemigos de nuevo cuño, como estos pesadísimos parásitos, que convertirán al zombi más sieso en un auténtico hijo de perra.

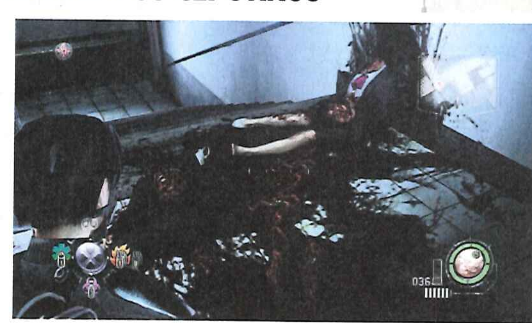






## EL GRAN PROBLEMA DEL JUEGO ES LA IA DE TUS COMPAÑEROS: SON UNOS ABSOLUTOS CEPORROS

**VEO UN TÚNEL DE LUZ.** Cuando un zombi te infecte, aparecerá una barra azul que marcará el tiempo que te resta para convertirte en otro muerto viviente. Más te vale encontrar un antídoto a tiempo...



**YO NO VOY A LIMPIAR ESO.** Cómo han cambiado las cosas desde los tiempos de PSone. Capcom ahora no ha tenido inconveniente en llenar el escenario de gente descuartizada, intestinos desparramados y otras delicias.

## Vive Resident Evil 2... desde otra perspectiva



¿Recuerdas el accidente de tráfico que provocó que Leon y Claire se separaran? Ahora lo verás con otros ojos, te lo aseguro.



Nos ha hecho especial gracia reencontrarnos con la hortera decoración del despacho del comisario Irons, con esos animales disecados.



Podrás revivir a través de un monitor de circuito cerrado uno de los momentos más dramáticos de Resident Evil 2.



El juego está repleto de guiños a los clásicos de PSone. Empezando con esas plantas verdes que recuperan vida o las máquinas de escribir.

## EVALUACIÓN

✔ Regresar al escenario de RE2 desde la óptica de los villanos. Convertir a los hunters y lickers en nuestros aliados. La promesa de matar a Leon.

✘ Por ahora, el recién anunciado modo Nemesis se queda en exclusiva en Xbox 360. La IA de tus compañeros es para darles de bofetadas.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Muy sólidos y suaves, empezando por el diseño de los enemigos y el excelente uso de la luz. | El primer Resident Evil que llega doblado al castellano en un sistema Sony. ¡Hurra! | La divertida mecánica del juego queda lastrada por la demencial IA de tus compañeros. | Gracias al cooperativo, no te importará regresar una y otra vez a las mismas fases. | Cuatro modos, ocho jugadores. Nuestro favorito, el modo Supervivencia. | Está visto que tendremos que esperar a PS4 para ver una IA que se comporte de manera lógica. | Un buen shooter para compartir con amigos. En solitario acabarás quemado por la IA. |
| 9,0 | 8,8 | 8,0 | 8,5 | 8,8 | 8,0 | 8,6 |







Los robots tienen una sola idea metida entre los pernos: acabar contigo. Y seguirán intentándolo, aunque hayan perdido los brazos y las piernas.







Género
**Shooter**
Compañía
**Sega**
Desarrollador
**Yazuza Studio**
Distribuidor
**Sega**
Jugadores
**x10**
On-line
**Sí**
Texto-doblaje
**Castellano**
Resolución Máxima
**720p**
Instalable
**Sí (3.750 MB)**
P.V.P. Recomendado
**65,99 €**
www.binarydomain.com
**18**







# BINARY DOMAIN

## △ CAUSA ○ LATET, ⊗ VIS EST □ NOTISSIMA

Incluso en un mes tan atestado de grandes *shooters*, no hemos podido resistirnos a los encantos de ***Binary Domain***, la nueva criatura de Toshihiro Nagoshi (el padre de la saga *Yakuza*). Y no tiene nada que ver con su sofisticado *software* de reconocimiento de voz, que permite que el juego reconozca 84 términos en castellano, y gracias al cual interactuaremos, *headset* en ristre, con nuestros camaradas de la Unidad Óxido. Ni por el sistema «Causa-Efecto» que hace que nuestras acciones, y contestaciones, afecten a la IA de nuestros camaradas, condicionando su comportamiento en el combate. Si algo nos ha entusiamado de ***Binary Domain*** ha sido su desparpajo 100% japonés, esa total carencia de prejuicios a la hora de alternar situaciones dramáticas con otras cómicas, de hacernos partícipes de momentos demenciales (¿infiltración a nado?) que llenarían de sonrojo a un desarrollador occidental. En eso, el **Yakuza Studio** de **Sega** ha demostrado ser un as a lo largo de los años. Pero en el caso de ***Binary Domain***, ha abandonado las aventuras con mafiosos marrulleros, para parir un *shooter* en toda regla, en el que por supuesto no faltan los modos multijugador On-line.

### EL ANDROIDE QUE SOÑABA CON LA OVEJA

El argumento de ***Binary Domain*** fusila sin rubor ciertos elementos de *Blade Runner* (y los diseños de *Yo, Robot*) para transportarnos al año 2080 y presentar a Los Hijos del Éter, unos robots tan evolucionados que incluso desconocen su propio origen artificial, gracias a los recuerdos implantados en su memoria. Surgidos de un Japón aislacionista, su mera existencia supone una blasfemia, una amenaza para el resto de naciones que deciden enviar una Unidad Óxido (*Blade Runners*, vaya) tras los muros que protegen Tokio con el objetivo de capturar a la mente que los ha creado y destruir hasta el último de ellos. ¿Dónde acaba la máquina y empieza el ser autoconsciente? ¿Matar a un Hijo del Éter es un asesinato o la desactivación de una máquina? Ese dilema, y el enfrentamiento contra cientos de robots (de todo tipo y tamaño), es lo que le espera a Dan Marshall y sus camaradas de la Unidad Óxido a lo largo de seis capítulos de puro y desenfrenado *shoot'em-up*. La mecánica de ***Binary Domain*** es bastante lineal, y nos invitará a avanzar por distintas localizaciones de Tokio mientras »

**¿MATAR A UN HIJO DEL ÉTER ES UN ASESINATO O LA DESACTIVACIÓN DE UNA MÁQUINA?**




**LA ALTERNATIVA**




**MASS EFFECT 3.** BioWare es la reina en eso de combinar shooter con una buena trama Sci-Fi.





## UN FUTURO A BALAZOS

Binary Domain despliega siete modos multijugador. Seis de ellos para diez jugadores simultáneos, incluyendo el clásico Todos Contra Todos, y el modo Invasión -una especie de Horda- para cuatro jugadores en cooperativo. Elige bando y clase.



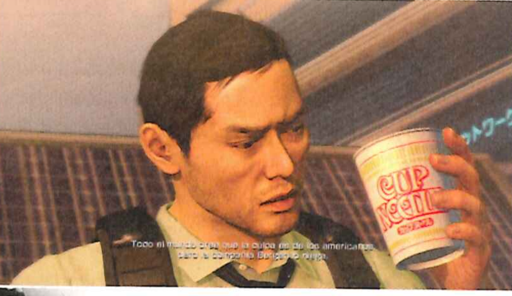



Binary Domain despliega momentos peliculeros e impactantes como este. ¿Serás capaz de liberar, a tiro limpio, a tu compañera de todos los robots que han brincado sobre su chepa? Todo esto, por cierto, a bordo de un ascensor a cientos de metros sobre el suelo.





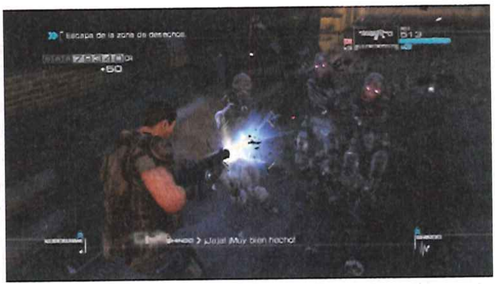


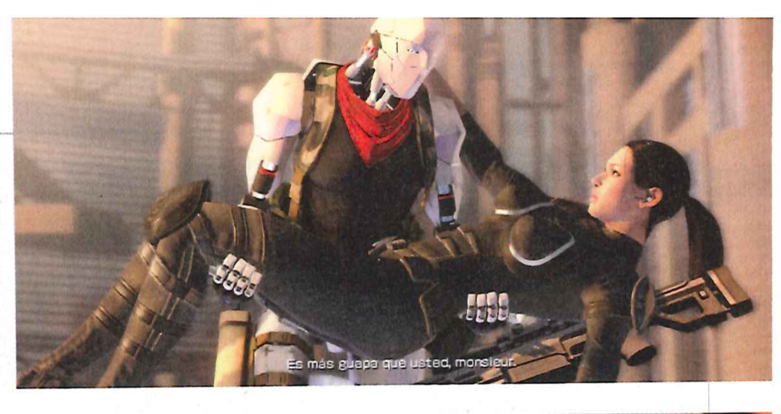


El Yazuza Tema sigue explotando a conciencia el «product placement». ¿Fideos instantáneos en el 2080?

**EL EQUIPO RESPONSABLE DE LOS YAKUZA NOS OFRECE SEIS CAPÍTULOS DE PURO Y DESENFRENADO SHOOTER**



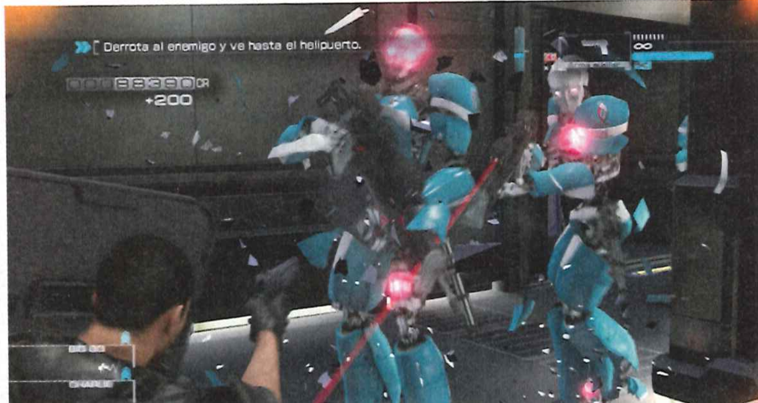





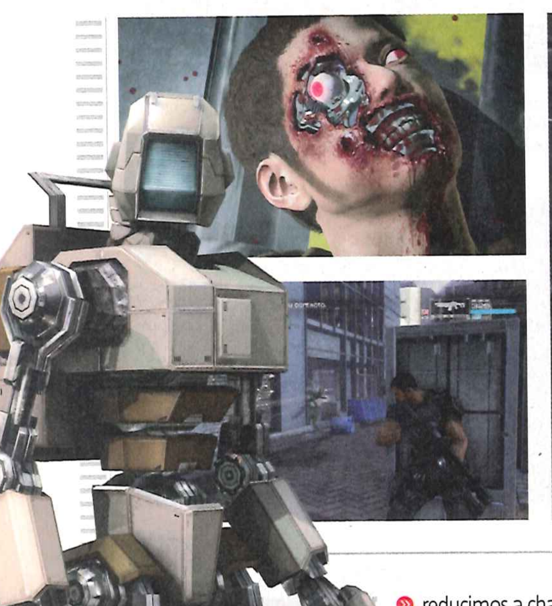




Los QTE son de buen gusto y nada numerosos. Algo que deberían aprender otros desarrolladores.




A lo largo del juego podrás usar y potenciar distintos tipos de armas. Algunas las arrancarás de las manos de los robots muertos, y otras las comprarás a través de los cajeros automáticos repartidos por el juego. Entre nuestras favoritas, el combo pistola+escudo antidisturbios.



Encontrarás todo tipo de robots: desde brutos mecánicos de seis pisos de altura a entrañables gorileros como estos...

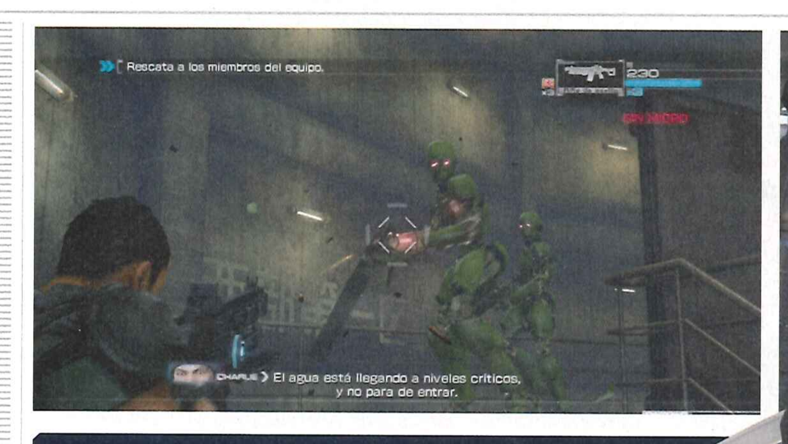
reducimos a chatarra a inagotables hordas de robots. Podremos dar instrucciones a nuestros compañeros (con el botón L2 del mando o de viva voz, a través de un *headset*) para ir flanqueando al enemigo y cubrirnos las espaldas. Seremos sinceros: **Sega** ha vendido la interacción con tus compañeros como uno de los pilares de ***Binary Domain***, pero un servidor se olvidó de ella a los 20 minutos de juego y no la echó en falta. En realidad, esto se parece más al *Operation Winback* de N64, pero vitaminizado con mastodontes robóticos y grandes dosis de desparpajo. Todo consiste en avanzar, cubrirse y disparar duro a los engranajes. Quizás no sea muy variado, pero es tremendamente divertido.

Para aliviar tanto tiro pasillero, el juego también despliega persecuciones por autopista, un *tour* en moto acuática y unos contados pero imaginativos QTE. Todo con tal de mantener viva la llama del espectáculo.

**SERÁ LO DE SIEMPRE, PERO NOS GUSTA**

***Binary Domain*** no destaca precisamente por su originalidad, aunque la posibilidad de influir en el comportamiento de tus compañeros con solo gritar «gilipollas» por el *headset* merece un sincero aplauso. Aunque no despliegue la variedad, la libertad de acción y las horas de juego a los que nos ha acostumbrado Nagoshi y su equipo en la franquicia *Yakuza*, es un *shooter* robusto, divertido y diabólicamente adictivo. De esa clase de juegos que te gustaría que durase diez horas más. Le faltan la «actitud» de *Vanquish* y la profundidad de *Bayonetta*, pero presenta una buena trama y unos enemigos tan fieros como inteligentes (en seguida comprobarás que no es lo mismo disparar a un guerrillero zamorano que a un robot, capaz de seguir combatiendo aunque haya perdido tres extremidades). Y no podemos dejar de citar dos detalles que nos han vuelto turuletos: el *flashback* de Dan y el carismático Caín, un robot francés con pañuelo al cuello y acento gabacho a lo Pepe LePew. No sabemos si habrá secuela de ***Binary Domain***, pero Caín debería protagonizarla. Es un titán.

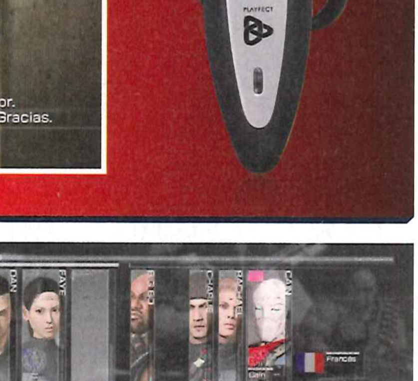
## NO SABEMOS SI HABRÁ SECUELA, PERO CAÍN DEBERÍA PROTAGONIZARLA




# EL HÉROE LENGUARAZ

***Binary Domain*** despliega una revolucionaria tecnología de detección de voz que hará que la IA del juego reconozca, a través del *headset*, hasta 84 palabras en castellano. Desde instrucciones de combate del tipo «¡Fuego!» o «¡En formación! hasta responder a las preguntas de tus camaradas, de manera educada o con tacos. Si aún no tienes *headset*, este de **PlayFect** da un gran rendimiento a un precio de locura (19 €). Si buscas algo más robusto y completo, el **Tritton SwitchBlade** (29,90 €) es una gran opción.





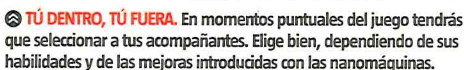

Combina los nanodispositivos para mejorar la resistencia, agilidad y habilidad con las armas de Dan y sus camaradas de la Unidad Óxido.







**ROBOT Y GABACHO.** Lleva un pañuelo rojo al cuello, habla como un francés de opereta y nos tiene loquitos. Caín es la última, y más inolvidable, incorporación a tu Unidad Óxido. Querrás un hijo suyo.



**TÚ DENTRO, TÚ FUERA.** En momentos puntuales del juego tendrás que seleccionar a tus acompañantes. Elige bien, dependiendo de sus habilidades y de las mejoras introducidas con las nanomáquinas.

**BINARY DOMAIN ES UN SHOOT'EM-UP ROBUSTO, DIVERTIDO Y DIABÓLICAMENTE ADICTIVO**

## EVALUACIÓN

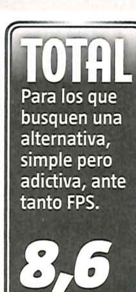


Caín. El flashback de Dan. La persecución en la autopista. Su mecánica sencilla pero adictiva. La posibilidad de insultar a la CPU vía headset.



A los 20 minutos olvidarás la, en teoría, crucial interacción con tus compañeros. Algunas de las voces del doblaje en castellano son terribles.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO |
|---|---|---|---|---|---|
| Nos han entusiasmado los diseños de los robots, aunque algunos fusilan a los que vimos en Yo, Robot. | Lo de doblarlo al castellano ha sido un detalle. Lástima que algunas de las voces no estén a la altura. | Mecánica simple e infalible como una bala en la cara. Pero a los 10 minutos olvidarás a tus camaradas. | El modo Historia dura unas 8/10 horas. Luego tienes siete modos On-line, que siempre alegran las tardes. | Echamos en falta un cooperativo para la Historia. El On-line es majo, aunque poco original. | La detección de 84 palabras distintas, vía headseat, es un logro, aunque esto es solo el principio. |
| 8,5 | 8,3 | 8,6 | 8,4 | 8,5 | 8,6 |



**TOTAL**

Para los que busquen una alternativa, simple pero adictiva, ante tanto FPS.

**8,6**






Al comienzo del juego, el misterioso personaje de la derecha hará caer una maldición sobre Ryu Hayabusa (de ahí el aspecto de su brazo derecho). De ti dependerá la supervivencia de Ryu.









Género
**Acción/ Beat'em-up**
Compañía
**Tecmo Koei**
Desarrollador
**Team Ninja**
Distribuidor
**Koch Media**
Jugadores
**x8**
On-line
**Sí**
Texto-doblaje
**Castellano-inglés**
Resolución Máxima
**720p**
Instalable
**Sí (2.099 MB)**
P.V.P. Recomendado
**59,95 €**
**99,95 € Collectors Ed.**
www.teamninja-studio.com
**18**

# NINJA GAIDEN 3

## UN ATAJO EN EL CAMINO DEL NINJA

Parece que, al fin, las aguas vuelven a su cauce en **Team Ninja**. Tras una temporada de sequía, suponemos que propiciada por la marcha de Tomonobu Itagaki, los desarrolladores nipones ya han mostrado las excelencias de su esperado *Dead Or Alive 5* y han puesto en la calle la tercera entrega de una de sus sagas más carismáticas: *Ninja Gaiden*.

Si el mes pasado nos preguntábamos quién era Itagaki y qué hacía en **Team Ninja**, viendo el espectacular resultado de la versión *beta* de ***Ninja Gaiden 3*** analizada, este mes (tras jugar a fondo la versión final del juego), tenemos la respuesta: Itagaki era el responsable de sacar de quicio a los jugadores con una endemoniada dificultad y unos enemigos capaces de acabar con la paciencia del jugador más curtido. No es que ***Ninja Gaiden 3*** sea mucho más fácil que las anteriores entregas, pero sí presenta algún que otro elemento que hará la vida más fácil a Ryu Hayabusa: más *checkpoints*, la posibilidad de continuar casi en el mismo lugar donde hemos muerto, el modo Héroe (auto-defensa y más *Ninpo*)... En ocasiones las ayudas al jugador se tornan hasta molestas, sobre todo por la posibilidad de conocer en todo momento la dirección a seguir pulsando R3 o por el simple hecho de que los mensajes de ayuda, en plan tutorial, aparecen en pantalla durante todo el juego, cuando tras la primera hora ya deberíamos saber avanzar por cuerdas, hacer la escalada *Kunai* (una de las novedades en el repertorio de Ryu), esquivar proyectiles en caída libre (otra novedad)... Eso sí, las batallas, alma del juego, son mucho más intensas y espectaculares que antes y en ellas prima la sangre, la crudeza y algún que otro desmembramiento.

Quizá lo que propicia la reducción de dificultad del juego con respecto a los anteriores *Ninja Gaiden* es su desarrollo, que muy poco tiene que ver con los primeros títulos. ***Ninja Gaiden 3*** es mucho más cinematográfico, con un argumento más trabajado, y no posee apenas elementos de exploración, *puzzles* o aventura. Ni siquiera conserva la posibilidad de adquirir nuevas armas a voluntad (solo hay un cambio de espada durante el juego, por motivos argumentales), comprar *items*, comprar nuevos *Ninpo* o hacer uso de pociones para recuperar energía. Hemos de admitir que los grandísimos cambios introducidos por ***Team Ninja*** en el juego resultaron decepcionantes en un primer momento pero, a medida que avanzamos en el mismo, su trabajado argumento (confeccionado por el autor del primer *Ninja Gaiden* aparecido en NES) y espectacular puesta en escena -a pesar de su desarrollo lineal- nos han acabado enganchando irremediablemente. No podemos evitar mencionar los guiños que el argumento brinda a anteriores entregas:

### LA ALTERNATIVA



**GOD OF WAR III.**
Con más componentes de aventura que NG3 y un entorno gráfico espectacular.







OBABA. La malvada bruja del Clan de la Araña Negra, que hacía aparición en la segunda entrega del juego, nos sorprenderá en uno de los niveles de Ninja Gaiden 3... sobre todo por el inmenso tamaño que presenta. No hay ninguna duda de que God Of War ha inspirado muchas de las situaciones de Ninja Gaiden 3.






## SOMBRAS DEL MUNDO

Bajo este peculiar nombre se oculta más de la mitad del entretenimiento que atesora Ninja Gaiden 3. Una vez completado el modo Historia del juego, podrás entrar en este modo para diseñar a tu propio ninja y aumentar su experiencia (y con ella sus habilidades), y conseguir nuevas armas cumpliendo los requisitos de cada una de las misiones planteadas. Y si lo tuyo es jugar On-line, podrás participar en partidas para un máximo de ocho jugadores en la original modalidad Batalla de Clanes. Eso sí, es necesario un buen nivel de experiencia para atreverse con el modo multijugador On-line...















Tendrás que aprenderte las rutinas de ataque de los enemigos más grandes, aunque no son nada complicadas si las comparamos con las de los dos Ninja Gaiden originales.



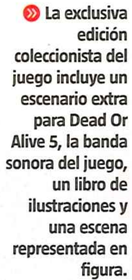
**NINPO.** Olvídate de recolectar pociones rojas y de seleccionar el Ninpo adecuado para cada momento: hay un solo tipo y podrás activarlo cuando rellenes la barra que está bajo la energía de Ryu Hayabusa.



Incluso durante los combates contra enemigos más «normales» tendremos que realizar algún que otro comando al estilo QTE si queremos sobrevivir.



**... CON AMIGOS, SÍ.** A lo largo del juego seremos ayudados por otros personajes como Joe Hayabusa (el padre de Ryu) o Momiji (en la pantalla), que ya aparecía como personaje seleccionable en Ninja Gaiden Sigma 2.






La exclusiva edición coleccionista del juego incluye un escenario extra para Dead Or Alive 5, la banda sonora del juego, un libro de ilustraciones y una escena representada en figura.



**UN TUTORIAL CANSINO.** Independientemente de si llevas una hora jugando o siete, los mensajes de ayuda aparecerán en cada momento, aunque tengas clara la dirección correcta o lo que hay que hacer para escalar, saltar, etc.

visitaremos los exteriores del *zeppelin* de *Ninja Gaiden*, los tejados de *NG2*... Y hasta Robert T. Sturgeon, personaje secundario del *NGII* de NES hará un pequeño cameo. Cuando nos referimos a espectacular, hablamos de auténticos despliegues técnicos capaces de dejar con la boca abierta al jugador más veterano: combates contra gigantescos enemigos al más puro estilo *God Of War*, eventos QTE durante los enfrentamientos más intensos, una batalla contra un inmenso tiranosaurio, saltos en caída libre desde alturas absurdas (como por ejemplo, la esfera del Big Ben en los primeros compases del juego)... ***Ninja Gaiden 3*** es puro espectáculo.

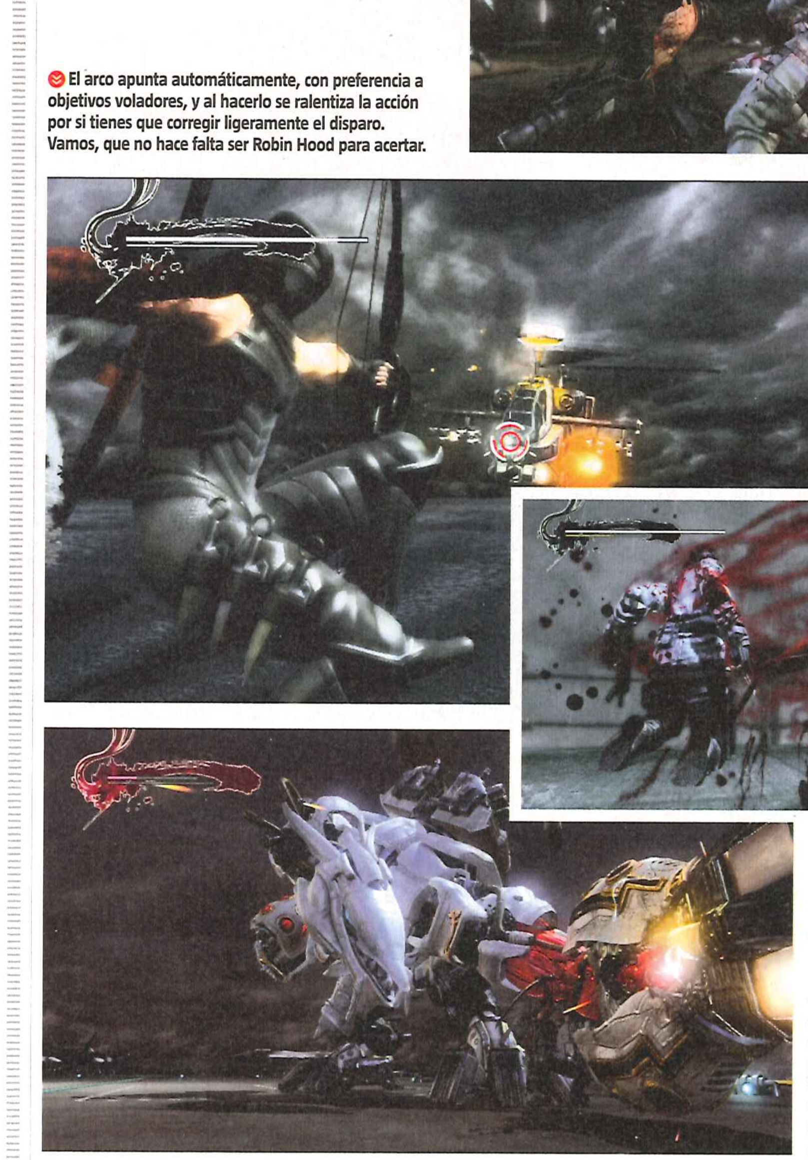
A medida que hemos ido avanzando en el juego, ha ido cambiando nuestra perspectiva hacia él y, por consiguiente, hacia la saga, hasta tal punto que la mecánica aventurera de los dos primeros nos ha llegado a parecer obsoleta (este mes también analizamos *Ninja Gaiden Sigma Plus* para **PS Vita**). Y aunque el hecho de haber facilitado las cosas al jugador y haber eliminado el componente de exploración del juego hace que ***Ninja Gaiden 3*** sea más corto que los anteriores (a nosotros nos ha llevado unas diez horas completarlo), **Team Ninja** ha dotado a la nueva entrega de nuevos modos de juego, entre los que destacan sus opciones On-line. El modo Sombras del Mundo oculta un sinfín de posibilidades, desde la opción de jugar todo tipo de misiones en solitario hasta enfrentamientos para un máximo de ocho jugadores, en ambos casos con el objetivo de ganar experiencia para nuestro *ninja* y aumentar así sus habilidades y armamento. Y si el *Ninja Gaiden* de **PS Vita** aprovecha el *hardware* de la máquina para ofrecer nuevas formas de controlar a Ryu, ***Ninja Gaiden 3*** no iba a ser menos, y **Team Ninja** ha incluido la posibilidad de utilizar el mando de *Move* para propinar mandobles con la mano derecha, mientras la izquierda debe hacer uso del *DualShock 3* para mover a Ryu Hayabusa.

**Team Ninja** ha arriesgado dando un giro importante a la saga y, aunque el primer contacto resultó decepcionante, hemos de admitir que su espectacular puesta en escena y su desarrollo simple y directo han acabado enamorándonos.



El arco apunta automáticamente, con preferencia a objetivos voladores, y al hacerlo se ralentiza la acción por si tienes que corregir ligeramente el disparo. Vamos, que no hace falta ser Robin Hood para acertar.





Robots inmensos, brujas gigantes, mutantes, dinosaurios... El desarrollo del juego es un tanto delirante, pero su puesta en escena es tan espectacular que no se lo tendrás en cuenta.

## LA SAGA NINJA GAIDEN...



NINJA GAIDEN SIGMA (2007). Acción ninja, exploración y algunos detalles de aventura en el «remake» del clásico de Tecmo de 1988. Está considerado por muchos expertos como el juego más difícil de la década de 2000.

NINJA GAIDEN SIGMA 2 (2009). Más armas, más niveles, más personajes... y más dificultad. El detalle más original, en su día, fueron sus misiones extra, jugables de forma cooperativa a través de Internet.

## ENTREVISTA CON...



### YOSUKE HAYASHI

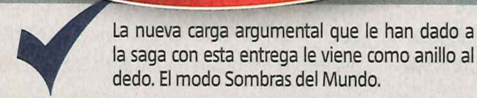
*Productor*

**¿Ha supuesto mucha presión continuar la labor de Itagaki?**
Hubiera sido un error intentar suplirlo. Los juegos siempre muestran la personalidad de sus creadores y nosotros decidimos dejar salir la nuestra. Por eso ahora puedo presentar el juego con la seguridad de que es un buen título.

**¿Por qué han decidido mostrar al hombre que hay tras la máscara?**
Hablemos de *007*. En la época de Connery gustaba un héroe repeinado, con esmoquin y que se acostaba con todas las mujeres. Ahora tiene el cuerpo lleno de cicatrices y no todas caen rendidas a sus pies, pero es excitante. Los jugadores de los juegos de lucha hemos crecido y ya no es suficiente con que el personaje sea bonito y la acción emocionante. A los adultos nos gusta ver más allá de la batalla, conocer los sentimientos y la lucha interna del personaje.

**¿Por qué incluir un multijugador?**
Estando *Call Of Duty* no tiene sentido incluirlo en un FPS, porque la gente jugará a COD, pero no hay ningún juego de espadas con juego On-line. Es una experiencia que no existía, y hemos conseguido que sea buena.

**¿Qué me dice de la cámara?**
La hemos seguido mejorando para que se mueva rápidamente y coger los ángulos más interesantes, como cuando cortas a un enemigo.





La nueva carga argumental que le han dado a la saga con esta entrega le viene como anillo al dedo. El modo Sombras del Mundo.

Si te gustaba el alto componente aventurero de las dos primeras entregas de la saga, no lo vas a encontrar en Ninja Gaiden 3.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO |
|---|---|---|---|---|---|
| La puesta en escena, ayudada por un argumento de lo más cinematográfico, resulta de lo más espectacular. | Buena banda sonora, efectos y actores de doblaje... Lástima que no esté en castellano. | Más simple, directo y «benévolo» que los anteriores. Renegarás, pero acabarás amándolo. | El modo Historia puede alcanzar las diez horas; el modo Sombras del Mundo te dará meses de diversión. | Comparte tus puntuaciones y enfráscate en batallas de hasta ocho clanes ninja diferentes. | En ocasiones, las cotas de espectacularidad alcanzadas nos hacen recordar el motor 3D de God Of War III. |
| 9,3 | 8,7 | 9,0 | 8,6 | 8,7 | 8,9 |



**TOTAL**
La saga se reinventa con esta entrega: más sencilla, directa y espectacular.
**9,0**

PS3 PlayStation 3

Aunque Fénix no será de la partida sí que tendrá un papel fundamental en el juego, salvando el pellejo a sus compañeros en más de una ocasión.

Género
**Beat'em-up**
Compañía
**Namco Bandai**
Desarrollador
**Dimps Corporation**
Distribuidor
**Namco Bandai**
Jugadores
On-line
**Sí (Clasificaciones)**
Texto-doblaje
**Castellano-japonés**
Resolución Máxima
**720p**
Instalable
**Sí (2.617 MB)**
P.V.P. Recomendado
**59,95 €**
www.namcobandaigames.eu/producto/saint-seiya-batalla-por-el-santuario/playstation-3
12

# SAINT SEIYA LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO BATALLA POR EL SANTUARIO

## ¡DAME TU FUERZA PEGASO!

Mentiría si dijera que no tenía mucha expectación ante el nuevo juego de *Saint Seiya*. Como apasionado del *anime* en mi tierna infancia, la «madurez» no me ha hecho disminuir ni un ápice la admiración por los valerosos Caballeros de Atenea. Apelando a ese sentimiento, **Namco Bandai** se ha esforzado por recrear de manera fidedigna el clímax de la serie con la Batalla del Santuario. Cada detalle de los combates lo viviremos tal y como se guarda en nuestra retina a través de secuencias animadas y, cómo no, emulando *pad* en mano los sufridos combates.

Comenzando por la casa de Aries, donde haremos un completo -y necesario- tutorial, nuestra tarea será la de ir recorriendo las 12 casas antes de que Atenea sucumba a la flecha de oro. El camino para llegar a cada una de ellas está repleto de enemigos que intentarán cortanos el paso. Como en cualquier *beat'em-up*, disponemos de varios golpes que podemos encadenar para hacer espectaculares *combos*, terminando con los ataques especiales de nuestro personaje. Una vez lleguemos a la Casa, empieza la parte más seria. Cada uno de sus custodios nos plantea un combate en varias fases donde esquivar, huir y aprovechar los ataques especiales del 7º sentido, vitales para sobrevivir. Con apenas un golpe especial que recibamos directamente podemos perder media barra de vida. Esta transición entre la masacre de secuaces y la supervivencia con los jefes se adapta muy bien a un sistema de combate bastante complejo. Conforme avanzamos en la aventura vemos cómo el esquema se repite constantemente, aunque con una dificultad *in crescendo*. Para salvar este *handicap* se nos permite customizar a cada personaje con los puntos que recibamos después de cada fase: desde la mejora en los *stats*, a un aumento de poder en las técnicas especiales o personalización de bonificaciones según las circunstancias, nos permiten afrontar con unas mínimas garantías el tramo final del juego. La aventura como tal deja poco margen a la elección, ya que está predeterminado cuál será el caballero que manejamos en cada Casa. Es en las misiones, tanto en solitario como en compañía, donde podemos elegir entre todo el plantel del juego para superar retos de una dificultad endiablada. Si a esto le unimos alguna que otra sorpresa desbloqueable, la duración para completar el juego al 100% se amplía a unas 20 horas, algo más que aceptable para el género.

Cierto es que gráficamente no es un dechado de virtudes y las animaciones son mejorables, no obstante consigue emular el mundo de *Saint Seiya* a través del diseño de personajes, las melodías reconocibles y la recreación de los golpes de nuestros héroes. Valorar objetivamente un sueño de la infancia se hace harto difícil, sin embargo es justo reconocer que ***Batalla Por El Santuario*** no se postula como un referente para el género, pero sí como un juego notable para neófitos e imprescindible para fans. Tras este buen sabor de boca quedamos expectantes del futuro. ¿Alguien dijo *Asgard*? Ojalá...

**EN LAS MISIONES PODRÁS ELEGIR A TU ANTOJO ENTRE TODOS LOS PERSONAJES QUE HAYAS DESBLOQUEADO**

### LA ALTERNATIVA



**DBZ ULTIMATE TENKAICHI.**
El coetáneo y eterno Goku sigue dando guerra, juego tras juego, en PlayStation 3.

Por Lloyd





## SUBE DE NIVEL O MUERE

A medida que avances en la aventura te darás cuenta de que cada Caballero de Oro es más temible que el anterior. Completa las fases con las mejores estadísticas posibles (no como nosotros) o incluso repítelas para acceder a todo tipo de mejoras que agradecerás más adelante.







Las técnicas finales de los Caballeros de Oro son realmente temibles. Fíjate bien en el patrón para esquivarlas si no quieres perder tu barra de vida rápidamente.





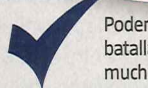


**RESPETANDO EL ORIGINAL.** Exceptuando pequeños detalles, Batalla Por El Santuario refleja la historia de los Caballeros de Oro tal y como ocurre en el anime original, a través de cuidadas CG.






## EVALUACIÓN

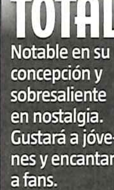




Poder revivir esta vez como jugador las épicas batallas contra los Caballeros de Oro es algo que muchos no esperaban disfrutar.

Aunque cuenta con más modos de juego, la mecánica de la aventura se hace repetitiva y se echa en falta el multijugador On-line.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Destaca sobremanera el fiel diseño de personajes. En el resto de apartados anda algo justito. | Todas las melodías originales junto con las voces en japonés, para completar la evocación. | El sistema de combate es bastante complejo y las misiones aportan un toque de variedad. | Entre terminar la historia y completar todas las misiones se te irán mínimo 20 intensas horas. | Clasificaciones de puntuación y nada más. | Las cargas de comienzo de fase se hacen muy largas y los escenarios son demasiado ramplones. | Notable en su concepción y sobresaliente en nostalgia. Gustará a jóvenes y encantará a fans. |
| 8,4 | 8,7 | 8,6 | 8,5 | - | 7,5 | 8,4 |







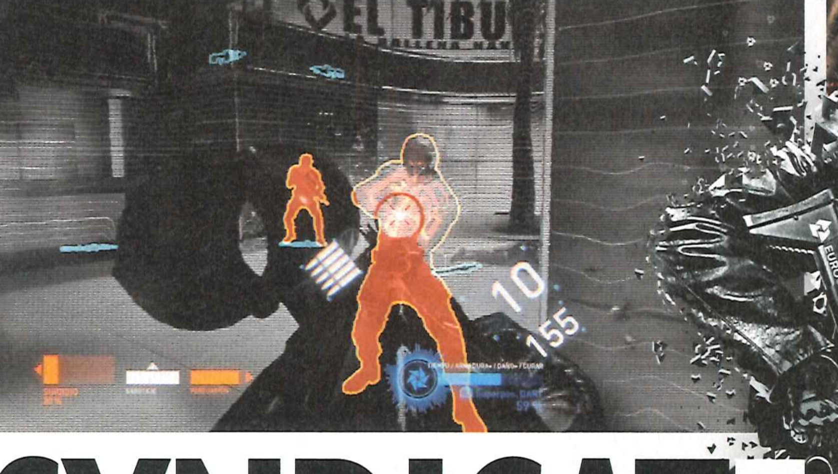








Género
**FPS Cyberpunk**
Compañía
**Electronic Arts**
Desarrollador
**Starbreeze Studios**
Distribuidor
**Electronic Arts**
Jugadores
On-line
**Sí**
Texto-doblaje
**Castellano-inglés**
Resolución Máxima
**1080p**
Instalable
**Sí (1.833 MB)**
P.V.P. Recomendado
**71,99 €**
www.ea.com/syndicate
**18**




# SYNDICATE

## EJECUTA UN E.R.E. EN LAS TRIPAS DE TUS ENEMIGOS

No sé de qué se escandaliza la gente: ni es la primera, ni la última vez que vemos cómo una compañía traiciona su propio legado con tal de captar a nuevas generaciones de usuarios. A **Capcom**, **Sega** y **Konami** les hemos visto reinventar (casi siempre para peor) sagas que idolatramos desde los 80, por lo que la jugada de **EA** con ***Syndicate*** no debería sorprender a nadie, por mucho que simpaticemos con los furiosos y traicionados fans del juego original. **EA** quería poner un nuevo FPS en el mercado, y la herencia del juego de **Bullfrog** era demasiado tentadora. La estrategia y los gráficos isométricos del año 1993 han dado paso a una mecánica de puro FPS, aunque construida sobre el mismo escenario distópico: una sociedad gobernada por gigantescas corporaciones (sindicatos) que compiten entre sí por el lucrativo negocio de los chips, implantados quirúrgicamente en las cabezas de toda la población. En el pellejo del más novato de los agentes de *Eurocorp*, nuestra meta es infiltrarnos en las corporaciones rivales y robar su tecnología. Y para ello haremos buen uso del chip DART 6 que llevamos implementado en la mollera, amén de tirar de gatillo cada vez que la situación así lo requiera... que será casi siempre.

### TRES SERÁN LAS ARTES QUE DOMINARÁS: SUICIDIO, SABOTAJE Y PERSUASIÓN

Los suecos **Starbreeze Studios** (responsables del primer *The Darkness* y las dos «crónicas» de *Riddick*) firman un FPS vistosete a nivel gráfico (más adelante hablaremos de sus luces y sombras) y dotado de una mecánica bastante atractiva gracias a la utilización del DART 6 para *hackear* no solo torretas, terminales informáticos, o eliminar el blindaje de determinados enemigos, sino para trastear a distancia en las neuronas de los fulanos que tengamos a tiro.

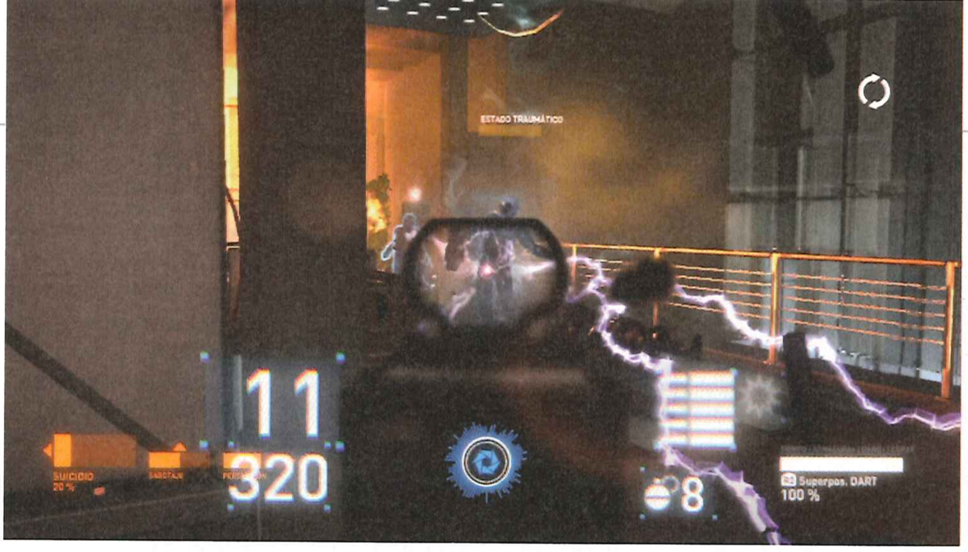
Tres serán las malas artes que llegarás a dominar en ***Syndicate***: Suicidio, Sabotaje y Persuasión. El primero empujará al enemigo a volarse la tapa de los sesos, llevándose por delante a todo aquel que tenga cerca. Sabotaje inutilizará su arma y reducirá su blindaje. Persuasión convertirá a tu enemigo en un aliado, hasta que haya eliminado a todos sus camaradas (momento tras el cual se pegará un tiro en la cabeza). Además de todo esto, el DART 6 nos permitirá ralentizar la acción durante unos segundos, desvelando la situación de nuestros enemigos aunque estén a cubierto (un cruce entre el *Bullet Time* de *Max Payne* y la visión de Detective de *Arkham Asylum*), multiplicando además nuestra resistencia ante los disparos. Por desgracia, solo podrás recurrir a él durante unos segundos.

**LA ALTERNATIVA**




**CRYSIS 2.** Otro FPS futurista con habilidades especiales, pero muy superior a todos los niveles.

Por Nemesis



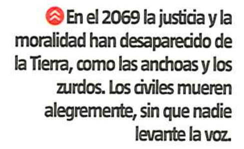

Algunos enemigos estarán protegidos por un blindaje que tendrás que hackear con el botón L2, si quieres que tus balas les hagan pupita.













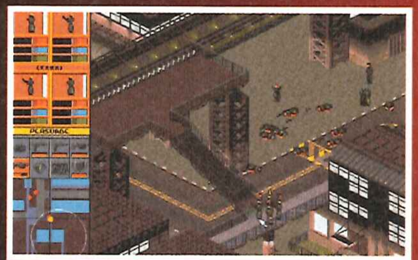


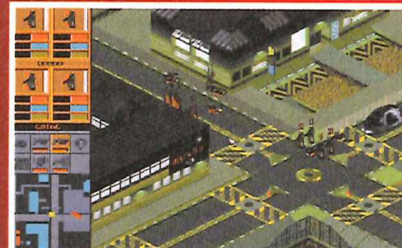
En el 2069 la justicia y la moralidad han desaparecido de la Tierra, como las anchoas y los zurdos. Los civiles mueren alegremente, sin que nadie levante la voz.

## COOPERANTES SIN FRONTERAS.

Con misiones inspiradas en el juego de 1993, el modo cooperativo para cuatro jugadores de Syndicate va mas allá del típico On-line para cubrir el expediente. Recluta a tres amigos y poned en práctica todo el potencial del Chip DART 6; mientras uno hackea el blindaje del enemigo, dos disparan y un cuarto se encarga de vigilar la barra de salud del grupo. Con escenarios mucho más abiertos que los del modo Historia, el cooperativo te tendrá bastante ocupado meses después de acabar el juego.

## 1993: El año en que nos sindicamos










Considerado una de las obras maestras de **Bullfrog** (con Peter Molyneux y Sean Cooper al frente del proyecto), *Syndicate* puso 1993 patas arriba con su perspectiva isométrica, sus ciudades llenas de vida y una irresistible combinación de acción y estrategia. Originalmente diseñado para ordenadores (PC, Amiga, Macintosh), no tardó en dar el salto a las consolas de la época (MegaDrive, Super Nintendo, Jaguar, 3DO, Mega CD, Amiga CD32). Si quieres recordar buenos tiempos, o descubrir el original por primera vez, puedes descargar la versión PC (de manera legal y por solo 5,99 $) en www.gog.com. O también probar fortuna con la versión SNES, incluida en el recopilatorio *EA Replay* de **PSP**. Te recomendamos la primera opción, porque *Syndicate* pide a gritos un ratón.








## DUELO DE CIBERZOQUETES

Megaman debía enfrentarse a los fulanos creados por el Dr. Wily, y tú te verás las caras con agentes de otras corporaciones, en duelos que te obligarán a explotar a conciencia el chip DART 6.



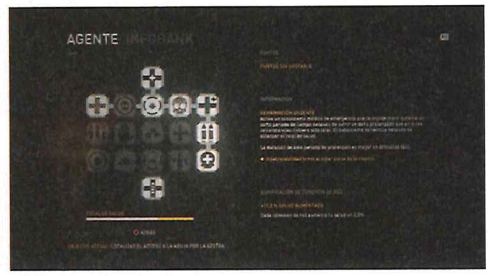




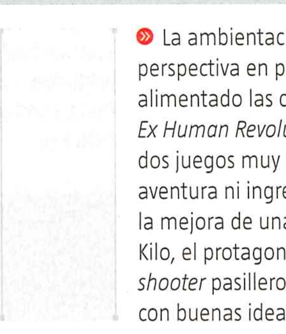

**ERES TU PROPIO MANDO A DISTANCIA.** Usa el chip DART 6 para interactuar con terminales, abriendo nuevas rutas de acceso en determinados niveles. Frunce el ceño y concéntrate, ciberchavalote.



**ESTO ES POR ZOOLOCO.** Las primeras caras que verás en Syndicate te sonarán a la fuerza: son las de los actores Rosario Dawson y Brian Cox, que han puesto voz y rostro a Lily Drawn y Jack Denham.




**ACTUALIZANDO EL SOFTWARE.** Cada chip que extraigas de un enemigo muerto se traducirá en una mejora de tus habilidades. Tú eliges: mejorar tu resistencia física o el uso de las armas.



La ambientación del juego, y su perspectiva en primera persona, han alimentado las comparaciones con *Deus Ex Human Revolution*, pero hablamos de dos juegos muy distintos. Aquí no hay aventura ni ingredientes RPG más allá de la mejora de unas cuantas habilidades de Kilo, el protagonista. ***Syndicate*** es un puro *shooter* pasillero, aunque enriquecido con buenas ideas, como el uso del DART 6 o los duelos contra los agentes de otras corporaciones, en una suerte de *One Vs. One*, en el que solo vencerá el que domine mejor sus chips neuronales.

Al contrario que otros *shooters*, que empiezan con un «bang» y van hundiéndose en la monotonía, ***Syndicate*** arranca flojo y va ganando enteros a medida que vamos avanzando por sus 18 capítulos. La Campaña es larga y más puñetera de lo que suele ser habitual en el género, pero ***Syndicate*** además despliega un cooperativo para cuatro jugadores, con misiones inspiradas en el juego de 1993, muy resultón y que a diferencia del On-line de otros FPS parece diseñado con alegría y no para cubrir el expediente.

## NOS HA GUSTADO MUCHO EL USO DE LA LUZ Y EL DISEÑO DE LOS ESCENARIOS

En el apartado gráfico, nos ha gustado mucho el uso de la luz y el diseño de los escenarios, pero no tanto el basto modelado de las caras, que junto a unas cargas pesadísimas, son los únicos recuerdos negativos que nos ha dejado el juego de **Starbreeze**. Sin ser tan brillante como *Crysis 2* (por buscar un equivalente en **PS3**), tiene buenos detalles y un cooperativo excelente que revisitarás en más de una ocasión.

## EVALUACIÓN



El modo cooperativo para cuatro jugadores. Los duelos contra agentes de otras corporaciones. Hacer que un enemigo se suicide a distancia.



Por lo que cuesta el juego, EA ya podría haber incluido como extra el Syndicate original, o por lo menos las versiones MegaDrive o SNES.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO |
|---|---|---|---|---|---|
| Aunque pasilleros, los escenarios son bastante bonitos. Pero las caras de los personajes dan grimilla. | Voces en inglés. No echamos en falta el doblaje al castellano, porque casi todo el rato se oyen tiros y más tiros. | El uso del DART 6 aporta un toque muy divertido a la típica mecánica FPS, sobre todo al sabotear blindajes. | El modo Historia es bastante más puñetero que en otros FPS, y el cooperativo es un extra muy jugoso. | Mejor un cooperativo divertido que ochenta modos On-line sin puñetera gracia. | Las cargas son un soberano tostón. Y el BD tenía espacio de sobra para meter el Syndicate original. |
| 8,7 | 8,2 | 8,6 | 8,8 | 9,0 | 8,0 |



**TOTAL**

No hará historia como el juego de 1993, pero es un shooter simpaticón y con un cooperativo excelente.

**8,7**

# Llévate con MAN una de estas espectaculares gafas de de sol

# *Sun Planet*®



TEST

Jak 3 se desarrolla en el desierto, donde podrás montar a lomos de esta curiosa criatura y conducir potentes Quads.

PS3

Género
**Aventura/ Plataformas**
Compañía
**Sony C.E.**
Desarrollador
**Naughty Dog/ Mass Media**
Distribuidor
**Sony C.E.**
Jugadores
On-line
**No**
Texto-doblaje
**Castellano**
Resolución Máxima
**720p**
Instalable
**No**
P.V.P. Recomendado
**40,99 €**
es.playstation.com
12

JUEGO EN 3D

## LA ALTERNATIVA




**METAL GEAR SOLID: HD COLLECTION.** Otros tres clásicos remasterizados en alta definición.

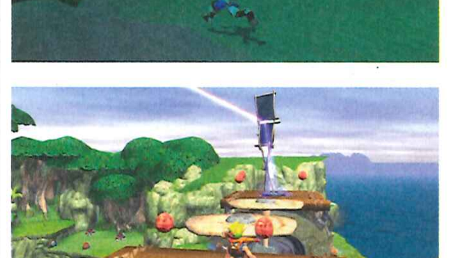
## CLASSICS HD
# THE JAK AND DAXTER TRILOGY

## EL PASADO TAMBIÉN SE PUEDE VER A TODO COLOR

Siempre resulta agradable hacer una regresión y comprobar la genialidad que ya derrochaba por entonces **Naughty Dog**, cuando aún se dedicaba a exprimir su género fetiche: las plataformas. Ahora, con la cabeza en otros proyectos más sofisticados como *Uncharted* o *The Last Of Us*, **Sony C.E.** rescata lo que en su día fue una auténtica revolución en **PS2**. Bajo el maquillaje HD, reúne en un mismo *Blu-ray* las tres primeras entregas de *Jak And Daxter*. Cada una fue concebida bajo el lema de «ofrecer algo nuevo», por lo que el jugador disfrutará de tres tipos de aventura muy diferentes. Y es que si *El Legado De Los Precursores* era todo color, alegría y lozanía plataformera, *Renegade* se volvió más oscuro, la acción tomó más peso que las plataformas y la chispa comenzó a apagarse. A pesar de que el humor de Daxter se mantenía intacto, la evolución hacia la seriedad era inevitable. Así nació *Jak III*, cuya acción se desarrollaba en el desierto, y donde las plataformas eran apenas un reflejo débil de lo que vivimos en el original. *Jak III* era acción, conducción y *shoot'em-up*, y las plataformas se desvanecieron, como mi interés por la franquicia. Los tres son grandes juegos, pero si te gustan las plataformas solo el primero es el que te ofrecerá una experiencia inolvidable. El salto a la nueva generación no es muy notable, de hecho tienes la sensación de estar jugando con las versiones de **PS2**, pero claro, en su día ya eran gráficamente brillantes. Texturas bien definidas, entornos abiertos, pantallas de carga aparentemente inexistentes y un juego de luces y sombras espectacular, consiguiendo el crepúsculo más bello de la historia de los videojuegos (pocos juegos lo han superado, tan solo *Uncharted*); gráficamente perfectos, sobre todo el primero y el tercero. Cada juego, como ya he comentado, potencia un género. Así, si en *Jak III* se da más énfasis a las fases de conducción a bordo de un *Quad* (que podrás mejorar poco a poco) y los duelos con arma en mano en la Arena, en *Jak II* encontrarás un híbrido de este y de *Jak and Daxter*, en el que se suceden niveles plataformeros de saltos precisos dentro de una aventura que se sustenta en ayudar a los aldeanos de *Saldover* para conseguir a cambio baterías *Precursor*. La mecánica de Jak está marcada por el Eco, una sustancia que se presenta en varios colores: Azul, que da energía y velocidad; Verde, restaura la barra de vida; Rojo, que aporta una fuerza extra; Amarillo, que permite a Jak disparar energía; Oscuro, un Eco que no se debe tocar ya que es perjudicial; y Luminoso, un Eco misterioso que solo aparece al final del juego. Sin embargo, en *Jak II* harás uso sobre todo del Oscuro, transformando a Jak en una bestia poderosa ante el enemigo. Una idea que no está mal, pero que en la práctica no es tan tentadora, al igual que ir en *hovercraft* -que se maneja fatal- por *Villa Refugio* huyendo de las autoridades. En definitiva, pasarás horas maravillado con *El Legado De Los Precursores* -un *must have* de los videojuegos- y harás una batida más rápida con los otros dos títulos.

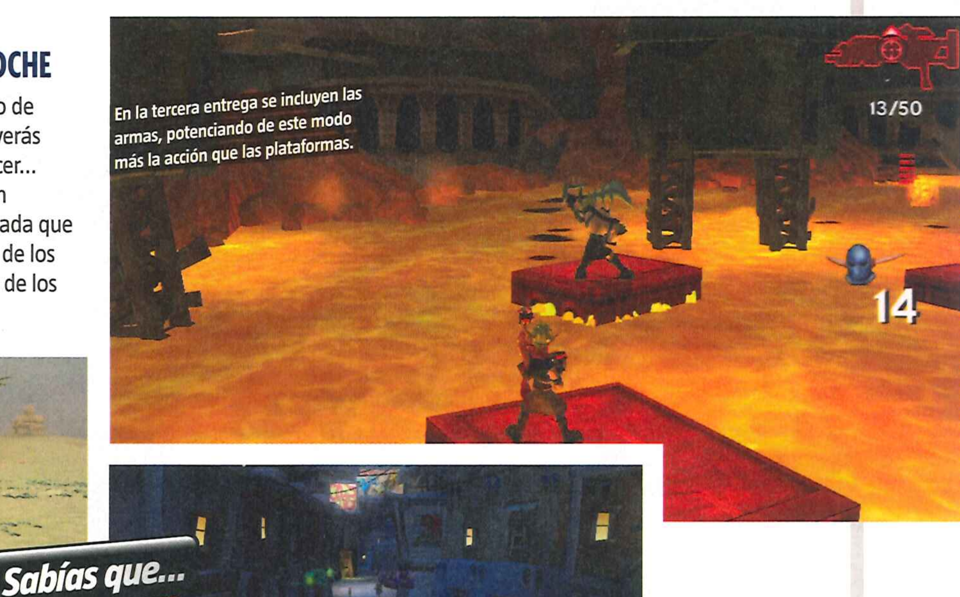
**SONY MAQUILLA EN HD LO QUE EN SU DÍA FUE UNA AUTÉNTICA REVOLUCIÓN EN PS2**



## DEL DÍA A LA NOCHE

Durante el desarrollo de una misma prueba verás anochecer y amanecer... La transición está tan perfectamente recreada que serás testigo de uno de los mejores crepúsculos de los videojuegos.




En la tercera entrega se incluyen las armas, potenciando de este modo más la acción que las plataformas.



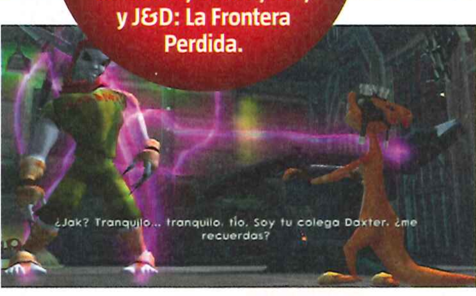
En la segunda entrega podrás coger cualquier hovercraft que encuentres (o robárselo a los ciudadanos) para poder moverte con rapidez por la ciudad.

### Sabías que...

Aparte de estas tres entregas existen otros juegos de J&D: Jak X: Combat Racing, basado en carreras de Quads; Daxter, PSP, y J&D: La Frontera Perdida.



J&D: EL LEGADO DE LOS PRECURSORES (2001). Fue una revolución en el género de las plataformas al incluir elementos de aventura y lucha, y sirvió de inspiración a otras desarrolladoras (Ratchet & Clank, Sly...).




JAK II: EL RENEGADO (2003). Naughty Dog quiso dar un toque más adulto a su licencia, otorgando a Jak poderes oscuros y dando a la aventura más momentos de lucha.

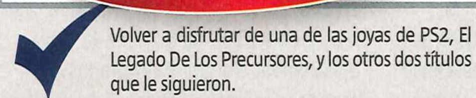


JAK 3 (2004). Una vuelta de tuerca más. Además de las plataformas y la acción, se añade a la aventura grandes dosis de shoot'em-up y conducción.







✓ Volver a disfrutar de una de las joyas de PS2, El Legado De Los Precursores, y los otros dos títulos que le siguieron.

✗ El paso a la alta defición no se aprecia demasiado. Ya puestos, podían haber incluido también en esta recopilación los otros tres juegos J&D.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO |
|---|---|---|---|---|---|
| Ya en su día lucía con gran brillantez, por lo que su remasterización en HD no se nota tanto como en otros títulos. | La BSO está cuidada al máximo, ya que fue compuesta por diferentes y reconocidos autores. | El Legado De Los Precursores goza de una jugabilidad brillante. Los otros dos son más corrientes. | Tres juegos completos -de por sí ya extensos por su rejugabilidad- dan para muchos días de diversión. | | Colores más vibrantes, texturas más pulidas, pero poco más. |
| 8,5 | 9,0 | 9,0 | 9,0 | - | 7,5 |



**TOTAL**

Una nueva oportunidad de conocer lo que en su día fue una auténtica revolución en PlayStation 2.

**8,8**






¿Derecha? ¿Izquierda? Memoriza todas las posibilidades y cómo vas equipado, y si te interesa más la velocidad o la puntuación. Es decir: haz cada circuito cientos de veces.





Género
**Deportivo**
Compañía
**EA Sports**
Desarrollador
**EA Canada**
Distribuidor
**Electronic Arts**
Jugadores

On-line
**Sí**
Texto-doblaje
**Castellano**
Resolución Máxima
**720p**
Instalable
**No**
P.V.P. Recomendado
**69,95 €**
ea.com/ssx
**7**





# SSX







## DESCENSOS MORTALES Y COMBOS MÚLTIPLES

***SSX*** es, muy posiblemente, el mejor juego de deportes extremos aparecido hasta la fecha. La unión de la filosofía *arcade* que siempre caracterizó a la serie se suma al revolucionariamente intuitivo sistema de control que comenzó a ensayar la saga *Skate* (aunque los fans clásicos de la serie pueden cambiar en cualquier momento al sistema por *combos* clásico de la serie, que sin duda desecharán en los niveles más avanzados). Y la guinda es un asequible modo de competición On-line y de exploración tras el modo Historia. En definitiva, este *reboot* de ***SSX***, del que desde el primer vistazo nos cautivó su combinación de velocidad extrema y disparate acrobático, es una cita obligada para los consumidores de las competiciones *arcade* en consola. Aunque también es algo más que eso.

Muy a menudo, en los juegos basados en la competición de carreras inmediata y fulminante, es decir, en los que la competición dura unos pocos minutos y suele ir acompañada de frenesí y griterío, los circuitos se agotan tras darles unas cuantas vueltas. En ***SSX***, en cambio, los circuitos no solo están diseñados con una atención al detalle que los hace estéticamente variados y versátiles (de acuerdo, son todo

### LA COMPLEJIDAD DE LOS DESCENSOS LOS HACE INAGOTABLES

descensos de *snowboard*, pero entre África y la Patagonia vas a encontrar pocas similitudes) sino que, además, son virtualmente distintos según el descenso esté orientado a velocidad, supervivencia o trucos. Es decir, en un mismo descenso el jugador debe buscar los atajos, las rampas para encadenar acrobacias o las zonas más seguras para sobrevivir a las avalanchas, los desprendimientos o los obstáculos. El cuidado puesto en el diseño de los circuitos es sin duda el punto fuerte de ***SSX***, ya que le garantiza una larga vida y un multijugador duradero y versátil.

Pero, ¿cómo se juega a ***SSX***? Como decimos, si estás familiarizado con el esquema de control de la franquicia *Skate* te resultará familiar, aunque aquí es más complejo, ya que pasarás casi más tiempo en el aire encadenando piruetas que con la tabla posada sobre la nieve. El *stick* izquierdo se encarga de la dirección de la tabla y el derecho, de qué manos cogen qué lado de la tabla, ya que las acrobacias difieren si la mano izquierda va a la derecha de la tabla o viceversa, o si por ejemplo las dos manos van juntas al frontal de la tabla. El resultado es que las combinaciones son abundantes y, de hecho, el juego te penalizará interrumpiéndote los *combos* si repites las figuras. Así que nada de »






**MOTOR STORM.** Cualquier entrega de esta serie te dará también emoción, velocidad y riesgo.







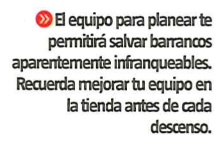
## DESCENDIENDO POR ANDORRA

Nosotros, en realidad, no descendimos a ninguna parte, pero fuimos en compañía de Electronic Arts a ver el juego a Andorra y a que descendieran otros. Concretamente, los riders participantes en el evento internacional de Eldorado, del que SSX es uno de los patrocinadores.







El equipo para planear te permitirá salvar barrancos aparentemente infranqueables. Recuerda mejorar tu equipo en la tienda antes de cada descenso.




Cuando actives el modo Tricky, las acrobacias serán más disparatadas, y el multiplicador de puntos se disparará. También dispondrás de turbo ilimitado.







## MODO EXPLORACIÓN

El corazón de SSX consiste en dominar los circuitos, localizando geolocalizadores en sitios imposibles (marcas que nosotros también podemos ubicar y desafiar a otros a que las encuentren).











**SEGUNDAS OPORTUNIDADES.** Puede que un exceso de confianza haciendo el cabra te envíe a un barranco. Puedes rebobinar la acción a cambio de unos cuantos puntos para corregir tu imprudencia.

**TREMENDO COMBO.** Si das un salto tan loco como para rozar con la tabla el costado de un helicóptero verás cómo tu puntuación se dispara. Sé temerario, es la única manera de vencer.

**«P´HABERSE MATAO».** Antes de arrancar un descenso, el juego te dirá qué posibilidades de sobrevivir tienes con el equipo que llevas. Verás qué risa cuando te adjudique un 12% o similar.

» acomodarse en dos movimientos, ya que los *combos* son imprescindibles para conseguir turbo y alcanzar las velocidades necesarias para vencer en las carreras. Los *combos* son también necesarios para llegar al modo *Tricky*, en el que tendrás turbo infinito, multiplicadores de puntuación más elevados y trucos mucho más espectaculares y únicamente disponibles en ese estado.

## EL SISTEMA DE COMPETICIÓN ON-LINE ES EL SOFISTICADO RIDERNET

Esencialmente, ***SSX*** trata de encadenar *combos* de forma variada y fluida.

El único «pero» que podrán encontrar algunos jugadores es la carencia de multijugador local, tan firmemente arraigado en los juegos de competición *arcade*. En su lugar ***SSX*** ofrece *RiderNet*, que los habituales de la franquicia *Need For Speed* encontrarán similar al *Autolog*. Esencialmente, se trata de una competición todo lo global que se quiera, On-line contra todo el mundo o contra amigos. Lo divertido, claro, es lanzarse a las competiciones puntuales, por tiempo limitado, en las que participan hasta 100.000 personas (no al mismo tiempo, por supuesto: los rivales se distribuyen según su nivel y habilidad), y cuya admisión se paga con la moneda del juego.

***SSX*** es un juego sumamente versátil: la competición por *RiderNet* es frenética y virtualmente infinita, pero el juego en solitario, dominando los rincones de cada circuito (pero siempre conectado, para comparar marcas con los amigos) también es descomunal. El resultado, una cita ineludible para los fanáticos de los deportes más *arcade*.

## EVALUACIÓN

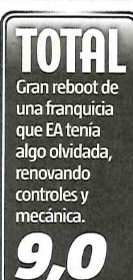


Su tamaño y lo depurado de su sistema de juego, accesible para el novato y exigente para el veterano de los combos y la velocidad.



Aunque RiderNet cumple de sobra para saciar la sed de competición, algunos jugadores más clásicos echarán de menos la pantalla partida.

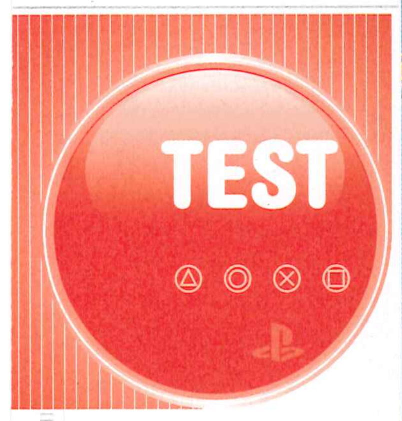
| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO |
|---|---|---|---|---|---|
| Soberbia fluidez y excelentes detalles de color para dar variedad a las nada monótonas montañas nevadas. | Buena banda sonora y posibilidad de que SSX remezcle las canciones que introduzcas en el juego. | Su gran baza: el juego es adictivo y accesible. En muy poco tiempo estarás encadenando combos. | Otra gran baza: cuando acabes los descensos puedes rejugarlos hasta el infinito gracias a la Exploración. | RiderNet tendrá sus críticos, pero el sistema funciona y es perfecto para llevar a piques globales. | Sin exhibicionismo, pero con un sólido trabajo gráfico y técnico, SSX es un gran arcade deportivo. |
| 8,8 | 9,0 | 9,2 | 8,8 | 8,4 | 8,2 |



**TOTAL**

Gran reboot de una franquicia que EA tenía algo olvidada, renovando controles y mecánica.

**9,0**







Por De Lúcar

No ocurre a menudo, pero hay ocasiones en que según la posición del jugador podremos ver cómo se lanzan al suelo.







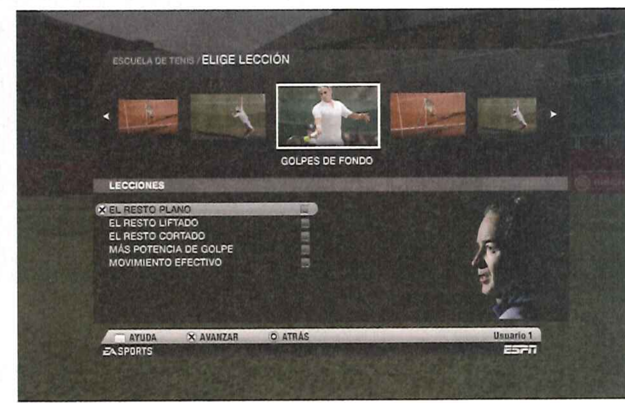


Género
**Deportivo**
Compañía
**EA Sports**
Desarrollador
**EA Sports**
Distribuidor
**Electronic Arts**
Jugadores
On-line
**Sí**
Texto-doblaje
**Castellano-inglés**
Resolución Máxima
**720p**
Instalable
**No**
P.V.P. Recomendado
**59,95 €**
www.ea.com





El saque puede ser la gran diferencia entre un tenis peleón y uno de gran altura. Como en la realidad, un buen saque es mucho más que medio punto.



Las clases de los maestros en la Escuela de Tenis nos permitirán alcanzar un dominio casi total de los golpes, algo fundamental para llegar bien lejos.

# GRAND SLAM TENNIS 2

## SIN RIVAL NO HAY GLORIA

Atrás quedó el tiempo en el que jugárselo todo a la baza del realismo gráfico era una de las opciones más rentables y valoradas en un simulador. Hoy en día, todos o casi todos suelen ofrecer como mínimo eso, y el realismo que de verdad importa hay que buscarlo en la jugabilidad. Pues bien, ***Grand Slam Tennis 2*** en lo primero no deslumbra y en lo segundo está lejos de lo que ofrece la competencia. El problema está en una IA con lagunas en momentos claves del juego y que, a la postre, hacen que solo sea un reto de altura en la máxima dificultad.

Si nos fijamos en el modo principal, Carrera, no tardaremos demasiado en comprender que algo no va bien. Desde el primer torneo, nuestro novato jugador ganará partidos sin demasiado esfuerzo a rivales teóricamente superiores... Y lo más grave, incluso a los grandes maestros del torneo. La única solución es subir la dificultad, y eso nunca es buena señal. Es cierto que el nuevo sistema de Control Total resulta muy interesante y permite golpes únicos... pero si los rivales no llegan a los tiros normalitos poco nos asombrará que no lleguen a los buenos. Los diferentes mini-retos que se plantean en cada partido pueden llegar a ser el único gran aliciente. En cuanto al otro modo, los Clásicos *ESPN Grand Slam*, pues son todo un guiño a los más nostálgicos y la posibilidad de vivir algunos de los grandes momentos de la historia del tenis.

Con esos antecedentes, parece claro que toda la jugabilidad habrá que fiarla a los modos multijugador, On-line o no, donde sí tendremos oportunidad de disfrutar de las muchas posibilidades de ***GST2***. En red podremos disputar torneos y partidas pasando nuestros datos, y competir junto al resto de jugadores españoles contra el resto del mundo.







**LA ALTERNATIVA**




**TOP SPIN 4.** Más que otra opción es el verdadero referente del género en PS3.

## EVALUACIÓN

Aunque tiene muy buena pinta y cosas interesantes, su jugabilidad no está a la altura de lo esperado. Solo en sus modos multijugador, On-line y ad hoc, encontraremos la verdadera diversión, ya que la IA es bastante pobre.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO |
|---|---|---|---|---|---|
| 8,4 | 8,4 | 8,0 | 8,0 | 8,6 | 7,8 |

Solo en los niveles de dificultad más altos el reto tiene emoción e intensidad.

Podremos participar en torneos y partidas creadas formando parte de equipos nacionales.



Si tu coche es de los más robustos, no dudes en embestir a los rivales. Si la velocidad es elevada los daños serán superiores a los de un misil.

PS3

Género
**Arcade**
Compañía
**Sony C.E.**
Desarrollador
**EatSleepPlay**
Distribuidor
**Sony C.E.**
Jugadores
**x16**
On-line
**Sí**
Texto-doblaje
**Castellano**
Resolución Máxima
**720p**
Instalable
**No**
P.V.P. Recomendado
**49,95 €**
www.twistedmetal.com
**18**

# TWISTED METAL




Habíamos dispuesto nuestras mejores galas para recibir como se merecía este gran clásico de **Sony**, pero hay que decir que el reencuentro no va a ser todo lo feliz que muchos habríamos esperado. Para ser justos y siendo completamente sinceros, hay que reconocer que *Twisted Metal* nunca fue un gran juego. Fue innovador en su momento, muy entretenido por su vibrante estilo de juego y hasta divertido por sus muchos excesos y desvaríos... Pero, aunque nos encantara, bueno, lo que se dice bueno, no lo fue nunca. Gráficamente era feote, técnicamente limitado y solo lo salvaba una jugabilidad al alcance de todos. En Estados Unidos arrasó, pero aquí no llegó nunca a convertirse en un fenómeno de masas.

Así que se podría decir que el gran reto de este nuevo ***Twisted Metal*** para **PS3** tenía que ser mejorar en esos apartados y potenciar aún más su oferta lúdica. Bueno, pues han hecho solo una parte de las tareas. El apartado gráfico, sin ser deslumbrante ni de lo mejor que veremos en el género, ha subido bastantes enteros, pero en jugabilidad no nos parece que haya crecido de manera significativa. Está más trabajado en su conjunto, mejor acabado en sus escenarios, con daños, gente y tráfico, con vehículos mucho más espectaculares y todo eso se mueve sin problemas y sin aquellos tirones demenciales. El problema es que todo eso, contra lo que cabría esperar, no ha contribuido a que la acción sea más clara durante el juego y eso es grave en un *arcade* con gran tendencia a desmandarse.

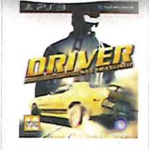
En jugabilidad, ***Twisted Metal*** es un desmadre absoluto que arranca con la misma intensidad desde el primer segundo, hasta que uno muere o acaba con todos. Pensábamos que las enormes dimensiones y las diferentes alturas de los escenarios harían posible algún tipo de estrategia en el ataque, pero nada más lejos de la realidad. No hay un instante de paz, no hay sensación de avance ni de dominio... todo es una gigantesca ensalada de tiros, explosiones e *items* para recargar o reparar. Lo único que hace que uno resista la tentación de apagar la consola es que se tarda bastante en morir y al final la cosa acaba por tener su encanto. Ya sea en los modos individuales o multijugador, ***Twisted Metal*** es un desparrame abrumador en el que llega uno a olvidarse de que está pilotando un coche porque hay mucho más gatillo que acelerador.

Con esos antecedentes, más de uno habrá ya calculado que el escenario donde va a lucir es en el modo On-line. Y no se equivocan, porque allí es donde la locura alcanza el techo con batallas con hasta 16 jugadores simultáneos. Se puede personalizar todo y hay varias modalidades de juego fácilmente configurables. Los que prefieran los duelos multijugador fuera de la red, también pueden jugar a pantalla partida para hasta cuatro jugadores.

De los modos individuales hay que destacar los curradísimos vídeos del modo Historia y las posibilidades de personalización del modo Desafío.

**CADA BATALLA ES COMO METERSE EN MEDIO DE UNA COLOSAL PELEA DE GATOS, PERO A BORDO DE UN COCHE**

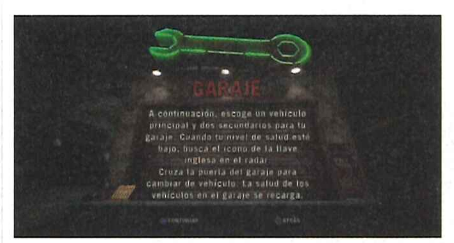
**LA ALTERNATIVA**



**DRIVER SAN FRANCISCO.** Aunque no tiene mucho que ver, es un juego de conducción muy espectacular y con una acción trepidante.

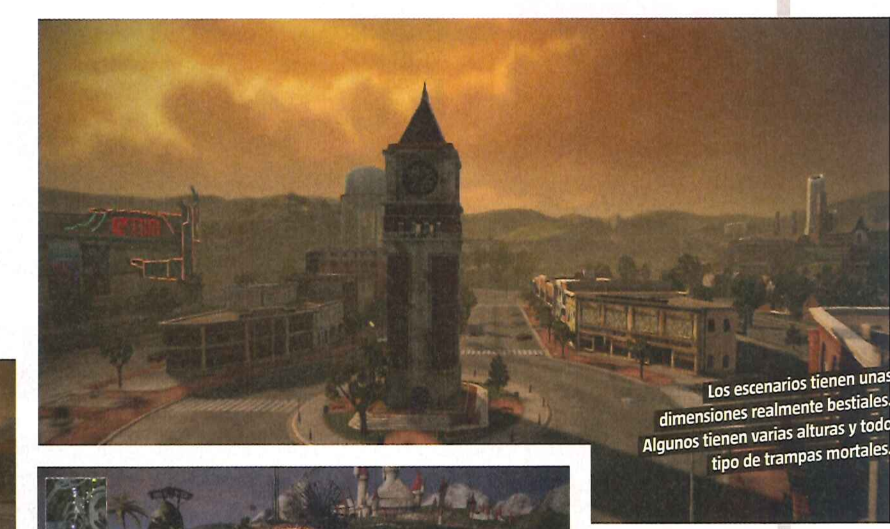
Por De Lúcar






## LA SALUD ES LO QUE IMPORTA...

Si no quieres pasar a la historia a la primera de cambio, utiliza los camiones de salud y pasa de vez en cuando por el garaje.



Los escenarios tienen unas dimensiones realmente bestiales. Algunos tienen varias alturas y todo tipo de trampas mortales.

El helicóptero prometía mucho pero si no lo manejas con cierta destreza, pasas a convertirte en una diana volante perfecta.

### ¿Sabías que...

La saga Twisted Metal nace para PSone en el año 1995 y solo en los Estados Unidos las primeras entregas vendieron más de un millón de unidades.



**SECUENCIAS.** No es que vayan a ser nominados a los Oscar, pero los vídeos de esta entrega de Twisted Metal han logrado llamar nuestra atención tanto por su calidad como por su peculiar estilo cinematográfico.




**EDITOR.** Con el editor podremos cambiar el look de nuestro vehículo eligiendo entre varias opciones y combinando luego los colores de carrocería y llantas. También podemos editar nuestro armamento.



**MULTIJUGADOR.** Es el apartado en el que vamos a disfrutar del verdadero potencial de esta entrega para PS3. Batallas y competiciones para hasta 16 jugadores simultáneos en red.





## EVALUACIÓN



Acción explosiva de principio a fin de la partida y con una jugabilidad al alcance de cualquiera. Escenarios enormes y muy potente en multiplayer.

Nunca fue un juego muy claro... pero es que ahora es un caos total y absolutamente enloquecedor. Puede ser demasiado para muchos.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO |
|---|---|---|---|---|---|
| Aunque sea el mejor de todos los TM, aún está lejos de lo esperado. Un espectáculo apabullante. | Una banda sonora de lo más cañera y destroyer. Doblado al castellano y unos FX contundentes. | Acción total, un ritmo de juego frenético y mucha velocidad. Tan caótico que amenaza hasta a la diversión. | Tiene una oferta de modos corta pero potente, con las posibilidades multijugador On-line o ad hoc. | La locura elevada a la enésima potencia. Batallas con hasta 16 jugadores en red. ¡Bestial! | Para conseguir un infierno de estas proporciones y con tanta actividad hay que aprovechar bien la consola. |
| 8,3 | 8,6 | 8,4 | 8,4 | 8,8 | 8,4 |



**TOTAL**

Un verdadero exceso en todos los sentidos. Diversión y desparrame total en multijugador.

**8,4**









En red local u On-line podrás disputar carreras entre dos y cuatro jugadores en diferentes modos: Carrera, Contrarreloj...

Un total de 6 modos de juego dan para muchas tardes de diversión: Trayectoria, Campeonato, Desafíos, Grand Prix...








Género **Conducción**
Compañía **Codemasters**
Desarrollador **Codemasters**
Distribuidor **Namco Bandai**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano**
Descargable **Sí**
P.V.P. Recomendado **41,95 €**
**39,99 € (PS Store)**
namcobandaigames.com







# F1 2011

## PASADO PERFECTO FUTURO PLUSCUAMPERFECTO

Es inevitable que, ya entrado el año, dé pereza jugar a un título que lleve de fecha *2011*. Entendemos que justo para el lanzamiento de **Vita** no estuviera listo un juego basado en la nueva temporada, ya que da comienzo este mes, el 18 de marzo con el GP de Australia. Pero no entendemos por qué no se han esperado un poquito más para poder quitarse ese estigma. Los aficionados a la velocidad vemos ya la temporada 2011 muy lejos y estamos deseando disfrutar del 63º Campeonato Mundial de Fórmula 1. Sin embargo, a pesar de ello, no se le puede negar su buen hacer, pues consigue divertir además de ofrecernos una experiencia muy fiel de lo que un piloto vive durante la carrera. Y ello se debe en parte a que puedes personalizar prácticamente todo, desde las ayudas mecánicas a determinar si quieres o no que se reflejen los daños sobre el bólido o el desgaste de los neumáticos, así como los efectos meteorológicos. Si probaste la versión de **PS3** sabrás de lo que te hablo, ya que es exactamente una réplica de aquel, salvo que se han incluido ciertas funciones **Vita** (opcionales), como la posibilidad de cambiar de marcha tocando la pantalla táctil trasera o modificar la perspectiva dando toques en la delantera. Por lo demás, encontrarás lo mismo: todos los pilotos y escuderías de la temporada pasada, circuitos, reglamentación, la posibilidad de usar *KERS* pulsando círculo o el alerón trasero con Triángulo. Técnicas que, sin duda, incrementan el factor estratégico durante la carrera.

A nivel gráfico no alcanza el realismo y detalle del de sobremesa -ni el de otros títulos **Vita**-, aunque si escoges la vista desde el interior del bólido es más aparente. ***F1 2011*** es un título correcto, la pena es que se haya quedado tan obsoleto. Con una actualización de la Temporada 2012 hubiese bastado.

### El toque Vita



Cambia la vista (desde atrás, desde dentro...) simplemente dando toques sobre la pantalla delantera.



Para bajar de marcha toca el panel trasero izquierdo y para subirla, el panel trasero derecho.



Otra opción es frenar tocando el panel trasero izquierdo y acelerar tocando el derecho.

### LA ALTERNATIVA




**RIDGE RACER.** Más arcade y más frenético con deportivos, en lugar de bólidos, de altas prestaciones.

## EVALUACIÓN

Propuesta idem a la de PS3 (puedes personalizar todo y adaptarlo a tus aptitudes ante el volante), el «pero» es que acaba de dar comienzo el 63º campeonato mundial de la Fórmula y queremos más de él.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 7,8 | 8,0 | 7,9 | 8,0 | 8,2 | 7,9 | 7,9 |

No alcanza el realismo de la versión PS3, pero es resultón.

Se ajusta a tus aptitudes. Funciones táctiles, pero el control tradicional es mejor.

TEST





Por Anna

Una vez superado un nivel se activará el modo Fantasma, en el que podrás rejugar el nivel contra un Rayman Fantasma.



El «pajaroto» es el primer enemigo final al que te enfrentarás. Volando sobre la mosca, deberás absorber objetos y lanzárselos para derrotarle.





Género **Plataformas**
Compañía **Ubisoft**
Desarrollador **UBIart Montpellier**
Distribuidor **Ubisoft**
Jugadores



On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano-**
Descargable **Sí**
P.V.P. Recomendado **40,99 €**
**34,99 € (PS Store)**
raymanorigins.uk.ubi.com

7



DEMO JUGABLE En PlayStation Store

En cada nivel deberás liberar a un determinado número de Electones de sus jaulas para desbloquer las siguientes fases.



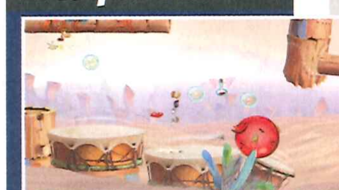
Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Bronce

# RAYMAN ORIGINS

## PLATAFORMAS SIN MAQUILLAJE VITA

Si en **PS3**, ***Rayman Origins*** nos resultó ser una delicia visual, más aún es en **Vita**. Las 5" de su pantalla equilibran perfectamente los colores haciéndolos vibrar más incluso que en un televisor. El tamaño de los escenarios se ve reducido considerablemente, pero no por ello perdemos de vista a *Rayman*. Aunque si te parece muy pequeño siempre podrás hacer *zoom* pellizcando la pantalla; pero ojo, pierdes la perspectiva de las plataformas para poder anticiparte en tus actos. Algo indudablemente importantísimo para no fallar en los saltos o para esquivar a los enemigos que se te presenten. ***Origins*** es muy exigente también en **Vita** (o más, ya que no incluye multijugador para que un amigo te eche una mano), debido en parte a que solo puedes coger una vida extra (en anteriores ediciones se podían acumular). De este modo, la mecánica se fundamenta en la teoría del ensayo-error: salta sobre un enemigo para caer sobre una corriente de aire y... error: la inercia te lleva hacia un cable de alta tensión. Vuelta a empezar: cuando salgas de la corriente de aire, salta para evitar dicha inercia. *Voilá*, ¡esta vez lo has hecho bien! Las funciones exclusivas de **Vita** son escasitas, pero tampoco necesita más. Es un juego con una jugabilidad ideal y si la tocan es muy probable que la enturbien. Así pues, tan solo se ha modificado la manera de recoger las burbujas que ahora, en lugar de saltar sobre ellas, simplemente requiere que las toques; igual que si deseas explotar un enemigo convertido en globo al ser golpeado. ***RO*** es un clon de su versión **PS3**, sin embargo me gusta más jugarlo en **Vita**; quizá sea porque es un género -las plataformas- al que le sienta de perlas ser jugado en una portátil, pero no porque sea mejor o peor.

### El toque Vita



Cuando el enemigo se convierta en globo, tras atacarle pulsando cuadrado, tócale para explotarlo.



Abre o cierra los dedos pellizcando la pantalla para ampliar o reducir la imagen.



Toca las burbujas para recogerlas; es una manera más cómoda que saltar a por ellas.

### LA ALTERNATIVA



**LITTLE BIG PLANET.** ¡En LBP podrás construir tus propias fases de plataformas!

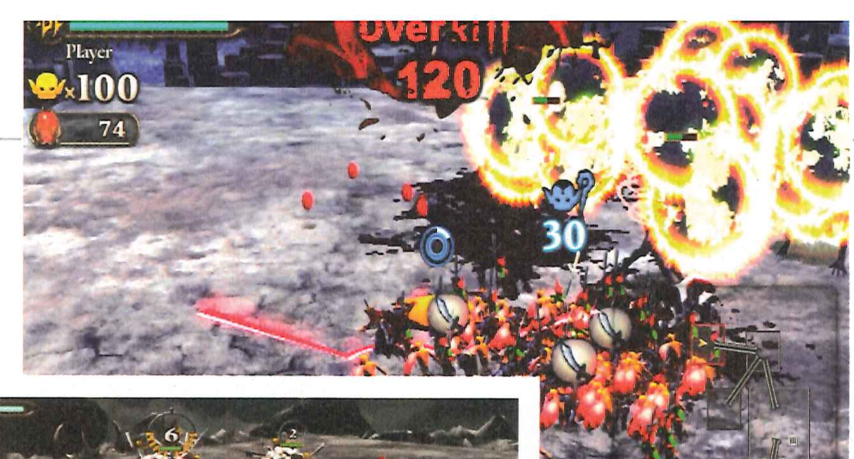
## EVALUACIÓN

Igual de exigente y bello que la versión PS3. Las funciones Vita son escasas, pero tampoco necesita más. Mecánica adictiva, incluso más en una portátil, ya que te puedes llevar el juego a todas partes.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 9,2 | 9,0 | 9,0 | 8,9 | - | 8,1 | 9,0 |

Bello, preciosista y minucioso. Ha ganado incluso en su salto a Vita.

Perfecta como en PS3. Un acierto que no esté adaptado del todo a las funciones Vita.






Por Anna

¡Exterminio! Esta palabra determina la manera de matar al enemigo inflingiéndole aún más daño.



Elige la cantidad de soldados, lanceros y magos para determinar el tamaño de cada unidad para combatir.

TEST






Cuando ataquen a tus duendes, estos quedarán inconscientes (calavera). Si te acercas a ellos revivirán, si no, morirán.





Género
**Estrategia**
Compañía
**Square Enix**
Desarrollador
**Entersphere, Inc.**
Distribuidor
**Koch Media**
Jugadores
On-line
**No**
Texto-doblaje
**Castellano**
Descargable
**Sí**
P.V.P. Recomendado
**40,99 €**
**39,99 € (PS Store)**
www.square-enix.com/eu/es
12

# ARMY CORPS OF HELL

## LA VIS DIABÓLICA DE LOS ENTRAÑABLES PIKMIN

Los primeros minutos ante ***Army Corps Of Hell*** piensas: «¿pero qué tontería es esta? La música tiene más importancia que la acción, solo tengo que pulsar R para mandar a los duendecillos a la criatura del infierno de turno, los escenarios están sórdidamente vacíos...». Pero en cuanto pasas a la segunda fase y repites los pasos necesarios para llegar al *final boss*, te das cuenta de la genialidad que derrocha el título de Motoi Okamoto, creador de juegos que se salen de lo habitual, como fue el caso de *Pikmin* en su día. Así, de aquél conserva la mecánica de mandar a unos duendecillos a luchar contra gigantescas criaturas del averno. Magos, lanceros y soldados; fórmalos y equípalos antes de partir (algo muy importante para conseguir la victoria). Ya en la arena, pulsa R y saltarán sobre ellas -salvo los magos-, para quitarles energía. Cuidado cuando las bestias se defiendan, pues pueden dejar a tus soldados inconscientes; si esto ocurre ve a por ellos antes de que fallezcan. También podrás usar objetos que te facilitarán el duelo, y aquí es donde entran en juego las funciones de **Vita**, que curiosamente nos recuerda a la mecánica de *Patapon*. Y es que, para que sea efectivo el *ítem* en combate, antes deberás pasar las dos manos sobre la pantalla táctil trasera al ritmo indicado por la melodía y dentro del tiempo indicado. Música metalera, donde los *riffs* y cánticos del averno harán las delicias de los amantes del *Heavy Metal*. Gráficamente se rige por la ley del simplismo: un escenario vacío donde solo aparecéis en escena el enemigo, tú y tus esbirros. Más que suficiente para que tus ojos se centren en lo que has de hacer en cada momento. Un vacío que cobra sentido cuando juegas con otros tres amigos en *ad hoc*, pues no hay cabida ni para un alfiler.

### LA ALTERNATIVA



**DYNASTY WARRIORS NEXT.**
Menos estrategia y más acción en duelos cuerpo a cuerpo.

### El toque Vita



En la parte inferior izquierda de la pantalla aparecerá el icono a utilizar; tócalo para activarlo.



Pasa las dos manos horizontalmente sobre el panel táctil trasero para usar el objeto.



El movimiento ha de ser al ritmo demoníaco dentro del tiempo designado para que sea efectivo.

## EVALUACIÓN

Ordena y manda con estrategia. Es el típico juego que es capaz de desquiciarte a la vez que te engancha con ganas. Las funciones Vita son las justas y solo se usan en determinadas ocasiones. Todo en su justa medida.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8,0 | 8,4 | 8,0 | 8,5 | - | 8,2 | 8,0 |

Se rige por la ley del simplismo, que entiendes cuando juegas en multiplayer.

Una mezcla de Pikmin y Patapon. Puñetero y adictivo como pocos.








Por Doc

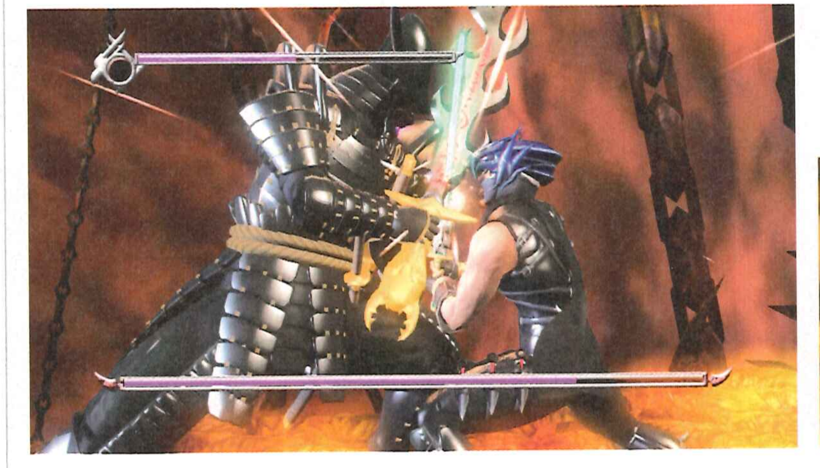
En determinadas ocasiones del modo historia y en muchas de las misiones extra podrás encarnar a Rachel.

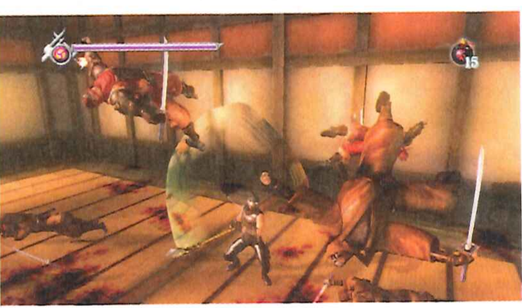
Para poder realizar determinados movimientos tendrás que comprar primero el pergamino que los describe.









Género
**Aventura/ Beat'em-up**
Compañía
**Tecmo Koei**
Desarrollador
**Team Ninja**
Distribuidor
**Koch Media**
Jugadores
1
On-line
**No**
Texto-doblaje
**Castellano-inglés**
Descargable
**Sí (2,3 GB)**
P.V.P. Recomendado
**39,95 €**
**34,99 € (PS Store)**
teamninja-studio.com/ngsv/eu/
18

# NINJA GAIDEN SIGMA PLUS

## △ NADIE DIJO ○ QUE SER ✕ NINJA □ FUERA FÁCIL

Si tuviéramos que elegir un título para acompañar el lanzamiento de **PS Vita**, quizá nunca hubiéramos pensado en la saga de **Tecmo**, pero tenemos que admitir que no podemos imaginar un complemento mejor a juegos como *Wipeout 2048* o *Uncharted* para el estreno de un nuevo sistema.

Como era de esperar, el título de **Tecmo** es la tercera evolución del gran *Ninja Gaiden*, al que se le han añadido elementos que aprovechan al máximo el *hardware* de **PS Vita**. Un leve toque en la pantalla táctil servirá para activar la visión en primera persona (no de forma continua, se desactivará al mover a Ryu), para mirar a nuestro alrededor bastará con mover la consola y el giroscopio se encargará de mostrarnos el entorno. La superficie táctil trasera nos servirá para potenciar los poderes *Ninpo*: sigue los patrones mostrados en pantalla al ejecutar cualquier magia para potenciarla. Aparte de las posibilidades que ofrece **Vita**, podemos destacar pocas diferencias con el *NGS* original, algo que no es necesariamente malo: el motor gráfico del juego es idéntico al de la versión **PS3**, así como su desarrollo, que conserva la esencia (y la dificultad) del *Ninja Gaiden* original. Al igual que la tercera entrega de la saga y, con el objetivo de llegar a los usuarios más inexpertos, esta versión ***Plus*** del juego incluye el modo Héroe, que facilita las cosas a los *ninjas* novatos. Aunque el catálogo de **PS Vita** fuera mucho mayor, sería difícil encontrar un título como ***Ninja Gaiden Sigma***: 19 escenarios, intensas luchas con varias armas y proyectiles *ninja*, *combos* de todo tipo, exploración y *puzzles*, posibilidad de potenciar armamento y habilidades, secretos de todo tipo, jefes finales, 76 misiones extra... No encontrarás mejor oferta en el género.

### LA ALTERNATIVA

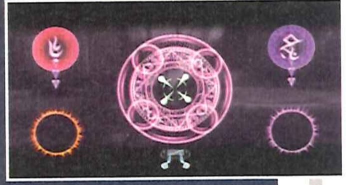


**UNCHARTED EADO.** Una aventura más fácil, con armas de fuego y aspecto inmejorable.

### El toque Vita



Toca la pantalla para activar la perspectiva en primera persona y apunta moviendo la consola.



El panel táctil trasero servirá para potenciar al máximo cada una de las magias Ninpo de Ryu.




Entre las novedades de esta entrega también destacan el modo de dificultad Héroe y las misiones.

## EVALUACIÓN

Aunque posee alguna que otra textura mejorable y hay que acostumbrarse a los pequeños sticks de Vita y a su pantalla táctil, Sigma Plus ofrece las mismas sensaciones (y dificultad) que la versión original para PlayStation 3.

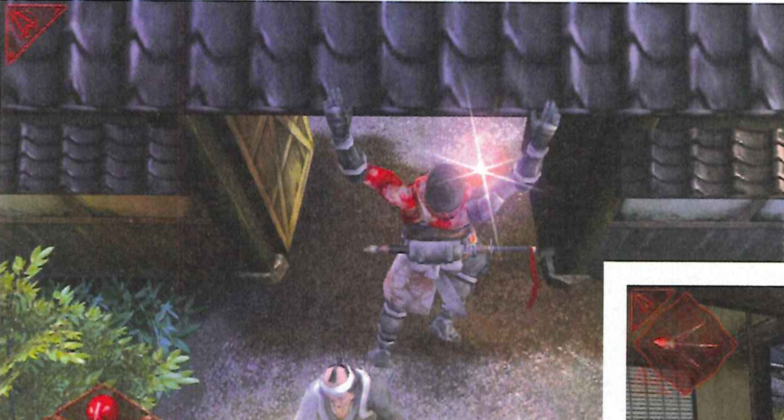
| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8,3 | 8,0 | 9,0 | 8,6 | - | 8,0 | 8,5 |

El motor gráfico está a la altura del Ninja Gaiden Sigma original de PS3.

Conserva la dificultad del título original y añade elementos como el modo Héroe.








¿Quién no ha vivido algo así cuando era chaval? Tus padres no te dejaban salir de casa y acababas fugándote sin alertar a los guardias.

Si el sigilo te importa dos pimientos, también puedes entrar a lo bestia, cortando de cuajo los paneles shoji de las casas.





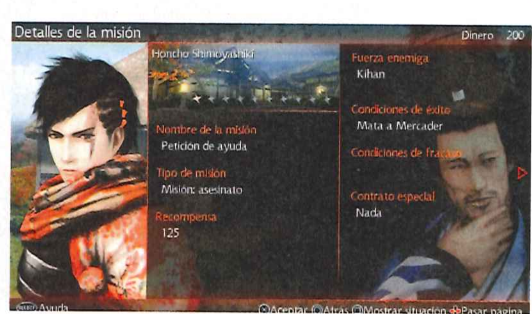




Género
**Simulador de ninja taimado**
Compañía
**Namco Bandai**
Desarrollador
**Spike/Acquire**
Distribuidor
**Namco Bandai**
Jugadores

On-line
**No**
Texto-doblaje
**Castellano-inglés**
Descargable
**Sí (1.389 MB)**
P.V.P. Recomendado
**50,95 €**
**39,99 € (PS Store)**
www.namcobandaigames.com/console/shinobido-2
**16**






# SHINOBIDO 2 REVENGE OF ZEN

## ESCUELA DE JÓVENES ASESINOS

La incombustible **Acquire** sigue con su tarea evangelizadora de enseñarnos a los *gaijin* las miserias del Japón feudal, algo que viene haciendo desde los lejanos tiempos de la **PSone** con aquel inolvidable *Tenchu*. Suya es la franquicia *Shinobido*, que ya visitó **PS2** en 2006 y **PSP** en 2007, y que ahora debuta en la flamante **PS Vita**, desplegando la mecánica de infiltración *ninja* que todos conocemos. En contraste a *Ninja Gaiden Sigma* (otro de los lanzamientos iniciales de la nueva portátil de **Sony**), aquí se premia el sigilo y la sangre fría a la hora de afrontar los sucesivos encargos que nos irán haciendo las diferentes facciones que se disputan el control de la región de Utakata. No vamos a negarlo, al principio uno se ve superado por la gran cantidad de menús y tutoriales que se suceden en pantalla, pero básicamente estamos hablando de la misma mecánica de los *Tenchu*: la clave del éxito reside en permanecer fuera de la vista de los soldados enemigos hasta el momento de la «degollina sorpresiva». Ya sea trepando cual mona por los tejados, agachándonos entre la vegetación o directamente planeando con «la cometa *ninja*».

¿Existen muchas diferencias respecto a los anteriores *Shinobido*? Bueno, el hecho de poder usar el segundo *stick* analógico es una bendición en comparación con la entrega **PSP**, pero **Acquire** podría haber integrado algo mejor las características de **PS Vita**. El uso del panel trasero, para activar la vista en primera persona, no es demasiado fiable, aunque el poder detectar a los guardias con solo pulsar sobre el icono del ojo es una ayuda considerable. Visualmente no es nada del otro jueves, pero a los fans de *Tenchu* (sobre todo a los que tengan pocas ambiciones gráficas) puede llegar a hacerles gracia.

### LA ALTERNATIVA



**NINJA GAIDEN SIGMA.** El clásico de Tecmo, adaptado a las características de PS Vita.

### El toque Vita



Toca el panel multitáctil trasero para activar la vista en 1ª persona y arrojar shurikens y demás morralla.



Pulsa en el icono del ojo y la cámara girará hasta la posición del guardia más cercano a tu posición.




Mejora tus ítems gracias a la función Near de PS Vita. Comparte con los peatones, no seas miserias.

## EVALUACIÓN

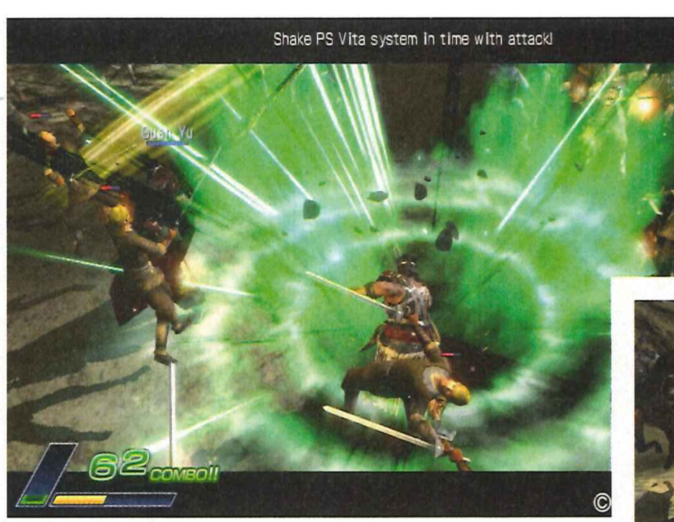
No es brillante a nivel gráfico, ni aprovecha mucho las características de Vita, pero si disfrutaste en su día con Tenchu, será como volver a casa. Y ojo a los 10 € de diferencia entre el formato físico y el digital.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 7,0 | 7,6 | 7,8 | 8,0 | - | 7,5 | 7,5 |

Realmente flojetes, aunque por lo menos son mejores que los del Tenchu de PSP.

La mecánica es divertida, pero el control cojea, sobre todo al usar el panel trasero de Vita.







Como se puede ver en la esquina superior, moviendo la consola conseguiremos que el efecto de los golpes se multiplique.

Aunque hay objetivos secundarios que pueden resultar importantes, lo principal será capturar las bases para conquistar el territorio.

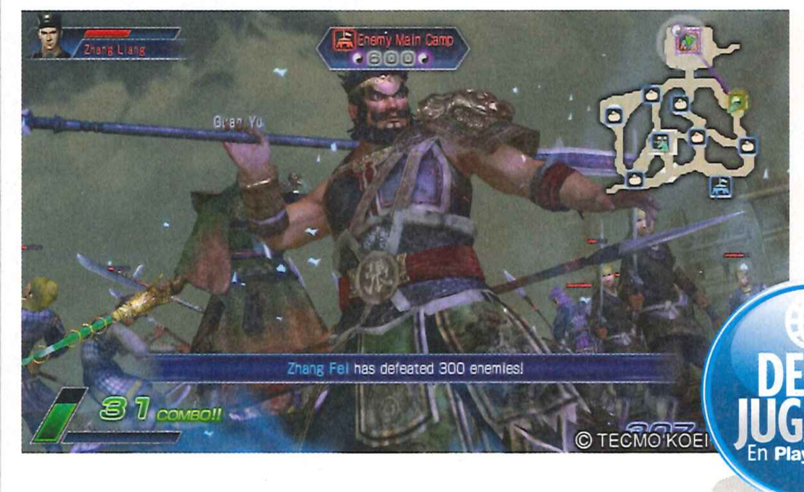








Género
**Beat'em-up**
Compañía
**Tecmo-Koei**
Desarrollador
**Tecmo-Koei**
Distribuidor
**Koch Media**
Jugadores
On-line
**Sí**
Texto-doblaje
**Castellano-japonés**
Descargable
**Sí (2.048 MB)**
P.V.P. Recomendado
**39,99 €**
**34,99 € (Store)**
www.dynastywarriorsnext.eu
**12**







DEMO JUGABLE En PlayStation Store

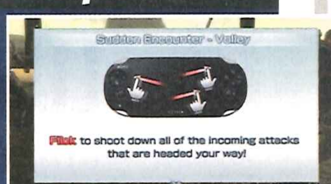
# DYNASTY WARRIORS NEXT

## MATAR A MANOS LLENAS

Nunca hemos llegado a conocer la dimensión real del éxito o el número de seguidores de la saga en España, pero de lo que no tenemos duda es de que esta entrega para **PS Vita** debería -y merece- ser la más vendida de todas. Los motivos para decir esto es que, siendo tan buena o mejor en el apartado gráfico que cualquiera de sus antecesoras sin importar consola, ***Dynasty Warriors Next*** posee un potencial mucho mayor, gracias a las tremendas posibilidades que ofrece la nueva portátil de **Sony**. Aunque se trate del mismo juego de siempre se juega de manera muy distinta, gracias al uso de la pantalla táctil o los acelerómetros. Muchos golpes, *combos* y otras acciones especiales, como el *Speed Musou* o el *Direct Break*, van a cobrar nueva vida con el contacto de nuestros dedos sobre la pantalla. Además de ganar bastante en vistosidad, en variedad e intensidad, con ello se aleja de la fama de juego simplón en el que lo que hacíamos era pelarnos el dedo dándole al botón. Los duelos, por ejemplo, ahora llegan a parecerse a los juegos de lucha y van a depender de nuestra habilidad para ejecutar los *combos* y acciones. Hay muchos aspectos personalizables y podremos planificar desde la estrategia hasta el más mínimo detalle de nuestros oficiales y aliados.

La oferta de modos es bastante clásica y similar a la de la última entrega de **PS3**, con las Campañas y Conquistas como platos principales, salvo que aquí contaremos con un modo *ad-hoc* para hasta cuatro jugadores simultáneos, con escenarios especialmente diseñados para él. También hay un espacio para Internet, pero solo nos servirá para contrastar nuestros registros con los demás jugadores del mundo. Los fanáticos de la saga seguro que agradecen el editor de personajes.

### El toque Vita




Hay secuencias de golpes que se realizan acompañando la acción con nuestro dedo en la pantalla.




Los duelos son ahora una prueba de QTE donde podremos demostrar toda nuestra habilidad y reflejos.



A veces parece un álbum de fotos de los Locomía, pero se pueden crear estampas curiosas.

### LA ALTERNATIVA




**REALITY FIGHTERS.** Otra opción para los que deseen más acción y golpes.

## EVALUACIÓN

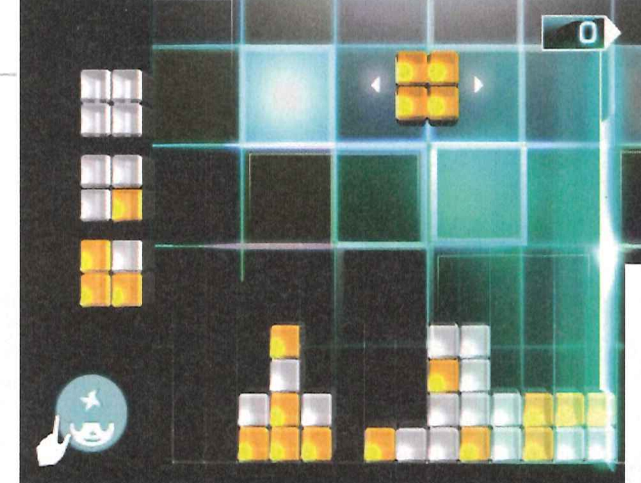
Hay que aplaudir el esfuerzo realizado por mejorar el juego aprovechando las peculiaridades y posibilidades de PS Vita. Puede parecer más de lo mismo... pero es el mejor de la saga y, sobre todo, más variado y jugable que nunca.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8,6 | 8,0 | 8,4 | 8,5 | 7,0 | 8,8 | 8,3 |

Luce como nunca. Mucho más espectacular y con nuevos eventos y acciones.

Simple pero de lo más jugable. El uso de la pantalla táctil aporta más alicientes a la acción.






Por Anna

El tracklist es la joya de este título con temas de ayer y de hoy: Benny Benassi, The Chemical Brothers, Pet Shop Boys...

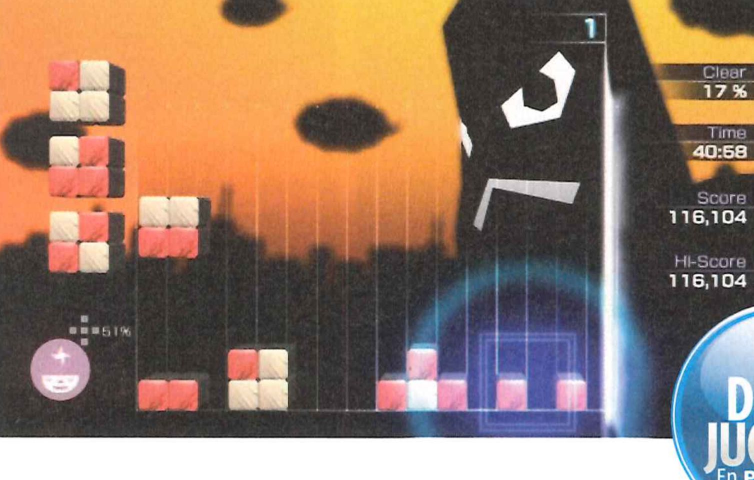
Según progreses y consigas éxitos desbloquearás skins cada vez más complejos, algunos son auténticos lienzos.















DEMO JUGABLE En PlayStation Store

Género
**Puzzle**
Compañía
**Ubisoft**
Desarrollador
**Q Entertainmet**
Distribuidor
**Ubisoft**
Jugadores
On-line
**Sí (Ránking)**
Texto-doblaje
**Castellano-**
Descargable
**Sí**
P.V.P. Recomendado
**40,90 €**
**34,99 € (PS Store)**
www.ubi.com/es

3

# LUMINES ELECTRONIC SYMPHONY

## UN GREATEST HITS EN FORMA DE PUZZLE

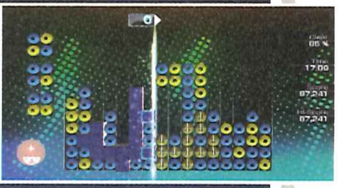
La vuelta de tuerca de **Q Entertainment** al *puzzle* de Alexey Pazhitnov, se gira un poquito más en esta entrega **Vita**. La mecánica es similar a la original, pues deberás colocar los bloques estratégicamente para que estos se desvanezcan al pasar la línea de tiempo y así no lleguen a tocar techo. Lo más efectivo y preciso es que muevas las piezas con el control tradicional (L y R para rotar los bloques y el *stick* izquierdo para moverlos), pero también puedes hacerlo tocando la pantalla táctil, aunque resulta muy lento, sobre todo cuando la acción comienza a acelerarse. Como en anteriores entregas, contarás con el bloque Cadena, que elimina las piezas del mismo color y que estén conectadas en horizontal o vertical. Y el Aleatorio, la vuelta de tuerca de este *Lumines*. A veces será la bendición de dios, y otras del mismísimo diablo, ya que cambiará el color de los bloques contiguos arbitrariamente. *Lumines* es difícil de comprender, de cogerle el punto a su mecánica, pero una vez que le pillas el truco, puede ser tan adictivo o más que lo fue en su día el *Tetris*. Y digo más porque es mucho más complejo no solo en su desarrollo, sino también en su puesta en escena y banda sonora. ***Electronic Symphony*** es uno de los pocos juegos que presumen de ofrecer la mejor música tecno de ayer y de hoy y unos gráficos brillantes a pesar de su condición minimalista. Así, para hacerlo bonito a los ojos, según vayas ganando puntos de experiencia desbloquearás avatares y niveles que luego podrás usar para personalizar tu partida en el modo Lista. Además, esta vez los bloques son tridimensionales y se han añadido ciertos efectos que dan relieve al escenario. No incluye juego On-line, una pena, pero podrás jugar contra un amigo en *ad-hoc*.

### LA ALTERNATIVA

**TOUCH MY KATAMARI.** Otro complejo y loco puzzle, con música (no tan buena) procedente del Sol Naciente.

### El toque Vita



Tienes las opción de rotar los bloques dando toques sobre la pantalla táctil, así como de dirigirlos hacia la izquierda y derecha. Pero sigue siendo más preciso el control tradicional. Lo que sí es efectivo es activar y recargar la habilidad del avatar que aparece en la parte inferior izquierda de la pantalla. En los menús también podrás navegar táctilmente, así como editar tu propia lista de skins desbloqueados.

## EVALUACIÓN

Una vuelta de tuerca más al complejo puzzle de Q Entertainment. Buena música, buena puesta en escena. Lo que no encaja bien son las funciones táctiles de Vita, pues ofrece un control poco preciso y lento.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8,0 | 9,0 | 7,8 | 8,2 | - | 7,8 | 8,0 |



Bloques tridimensionales y se han añadido ciertos efectos que dan relieve al escenario.

La misma de siempre, con un bloque Especial nuevo. Las funciones táctiles no encajan.









En un tiempo límite tendrás que recoger con el Katamari el mayor número de objetos, con el fin de conseguir el diámetro exigido.

En un nivel, según consigas aumentar el tamaño del Katamari, se irán abriendo nuevas áreas donde encontrarás objetos más grandes.








Género **Puzzle**
Compañía **Namco Bandai**
Desarrollador **Namco Bandai**
Distribuidor **Namco Bandai**
Jugadores 
On-line **No**
Texto-doblaje **Inglés**
Descargable **Sí**
P.V.P. Recomendado **40,95 €**
**29,95 € (PS Store)**
namcobandaigames.com
**3**






# TOUCH MY KATAMARI

## △ TOCA ◎ DEFORMA ⊗ Y HAZ ▢ GIRAR LA BOLA

Después de enloquecernos en **PS3** vuelve a hacerlo en **Vita**, incluso esta vez más. Y es que, como era de esperar, se han incluido opciones táctiles para poder modificar la forma del *Katamari* a tu antojo. De tal modo que a la frenética recogida de objetos para alcanzar el tamaño exigido del *Katamari* en un tiempo límite, se añade el frotamiento excesivo de la pantalla táctil delantera -o superficie trasera- para llevar la bola donde desees y para ensancharla o encogerla. Así, por ejemplo, para recoger de una pasada múltiples *items* concentrados en un punto, lo mejor es que alargues a lo ancho el *Katamari*; y si lo que necesitas es pasar a través de dos columnas, lo que has de hacer es estrecharlo tocando dos puntos de la pantalla y, después, acercar los dedos. Esta nueva forma de jugar a *Katamari* lo vuelve aún más chiflado y divertido (aunque si lo prefieres, puedes usar el control tradicional y jugar con los dos *sticks*). Si ya has probado anteriores ediciones, sabrás que el objetivo es recoger en un tiempo límite múltiples objetos del escenario pasando por encima de ellos. En principio no podrás con todos, así que ve poco a poco: unas chinchetas, unas chocolatinas, unas tijeras, una consola, un coche... Y cuidado, no choques con ciertos objetos en movimiento, pues estos te quitan parte de tu recogida.

La respuesta a tus toques sobre la pantalla es exacta: un *sprint*, un giro rápido, saltar (dando dos toques en la mitad superior de la pantalla)... Hagas lo que hagas, el juego responde al instante. El control está en tus manos y no en la habilidad que tengas con los dos *sticks*, como sucedía en *Katamari Forever*. Gráficamente está a la altura de la entrega de **PlayStation 3**, aunque no llega a reunir tantos objetos en pantalla como aquél.

### LA ALTERNATIVA

**LITTLE DEVIANTS.** Un título de minijuegos que explotan sobremanera las superficies táctiles.

### El toque PS Vita



Para estirar el Katamari toca dos puntos de la pantalla delantera o panel trasero y separa los dedos; así abarcarás más objetos para recoger.



Al contrario, si juntas los dedos, encogerás el Katamari para poder acceder a lugares estrechos. Dos toques y volverá a su normalidad.

## EVALUACIÓN

Controlar el Katamari de manera táctil hace que la mecánica del juego tenga ahora más sentido. Y la idea de poder deformarlo no está mal, pero aún deben pulir tanto la apariencia como su forma de moverse por el escenario.

| GRÁFICOS | SONIDO | JUGABILIDAD | DURACIÓN | ON-LINE | RENDIMIENTO | TOTAL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 7,8 | 7,9 | 8,0 | 8,5 | - | 7,8 | 7,9 |

Gráficos a la altura de Forever. La deformación del Katamari es cuestionable.

El toque Vita está bien adaptado a la filosofía, no así la deformación del Katamari.





PS3 · PS VITA · PSP

## VERSIÓN BETA

Analizamos los próximos lanzamientos

PS3

**PRIMERA IMPRESIÓN**

**THE ELF**
La alternativa japonesa a Skyrim tiene argumentos y calidad suficientes para convertirse en algo muy grande.

**Grandioso**

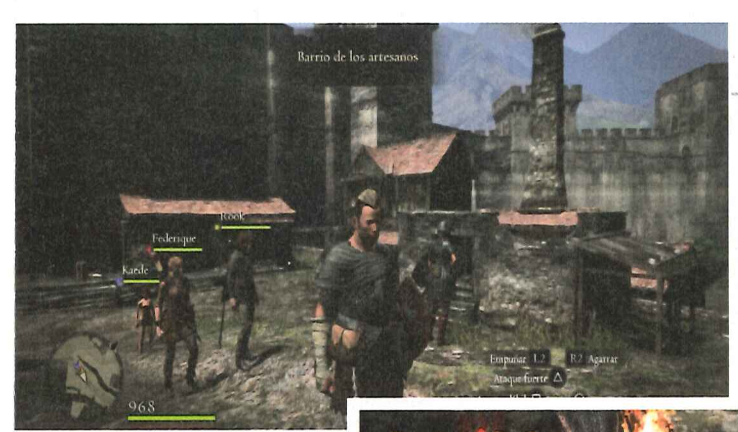
★★★★★

Compañía
**Capcom**
Programador
**Capcom**
Género
**Action RPG**

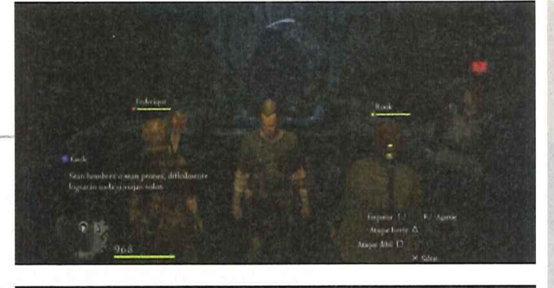
**A LA VENTA EL 25 DE MAYO**

# Dragon's Dogma

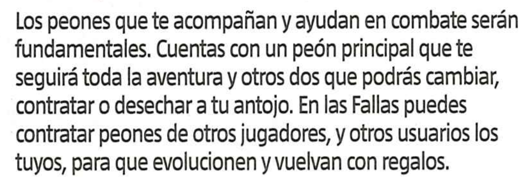
***El ambicioso y atractivo Action RPG de Capcom promete dar guerra a los mitos occidentales del género***




El motor gráfico MT Framework, ya experimentado en Resident Evil 5 y Lost Planet 2, permite poner en escena un universo sólido y profuso en detalles, capaz de representar el ciclo vital dinámico del día a la noche con unas sensaciones lumínicas brillantes.





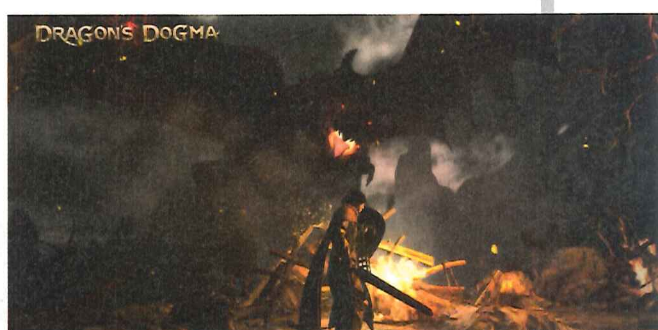

En el editor de personajes determinaremos sexo, nombre, complexión y una veintena de parámetros relacionados con el aspecto físico. Una vez hecho esto, elegiremos vocación inicial (Luchador, Strider o Mago). Más adelante podremos optar por vocaciones avanzadas e híbridas.

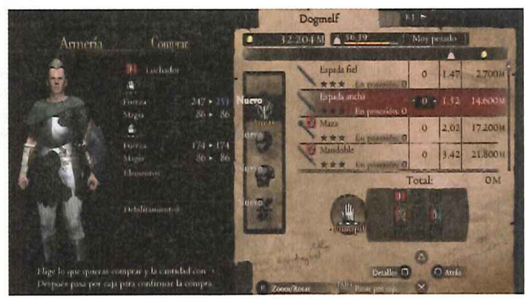
## MANEJA BIEN A TUS PEONES

Los peones que te acompañan y ayudan en combate serán fundamentales. Cuentas con un peón principal que te seguirá toda la aventura y otros dos que podrás cambiar, contratar o desechar a tu antojo. En las Fallas puedes contratar peones de otros jugadores, y otros usuarios los tuyos, para que evolucionen y vuelvan con regalos.



Los enemigos de gran tamaño están excelentemente recreados y animados, y en ocasiones tendrás que encaramarte sobre ellos como en Shadow Of The Colossus. Trabajar en equipo es esencial.



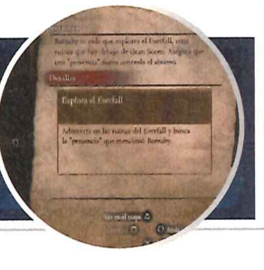

Los primeros pasos junto a la nueva obra de Hideaki Itsuno y Hiroyuki Kobayashi (culpables directos de sagas como *Resident Evil*, *Devil May Cry* o *Dino Crisis*), son determinantes. Un intenso prólogo jugable donde se sientan las bases de la historia, una poderosa secuencia de tremenda plasticidad protagonizada por un gran dragón y, por supuesto, el editor de personajes. Hasta aquí nuestro biorritmo lúdico habrá descrito los altibajos emocionales correspondientes; lo habitual en estos casos. Entonces comenzará lo bueno, primero de forma brusca, excesivamente violenta sobre la aldea de *Cassardis* y el pecho de nuestro -o nuestra- protagonista; después, tras las pinceladas que narran el argumento, de manera pausada, agradable, como el desperezar de cada mañana, teñido en esta ocasión por los rayos de sol generados por el *MT Framework*. Cada cierto tiempo surge un *Arisen* y tu misión es recuperar el corazón que te ha robado el dragón. Así de profunda y directa es la propuesta de un *Action RPG* abierto, en la línea de *Skyrim*, bien arropado por un tempo disfrutable. El pilar básico lo asienta la presencia de Peones: tres acompañantes que lucharán a tu lado y que podrás potenciar, cambiar y compartir con la comunidad On-line del juego. El resto de bondades las forman un vasto mundo a tu disposición, *Gransys*, una colección interminable de misiones principales y secundarias y una espectacular enciclopedia de enemigos que ralentizarán lo más posible el verte las caras con el dragón que al comienzo del texto te robó algo muy importante. Magia oriental bajo arquitectura occidental. La cosa promete, y mucho.




**1** Las gigantescas dimensiones de Gransys obligan al mapa de Dragon's Dogma a mostrarse con tres niveles de detalle: local, regional y mapamundi.




**2** En las posadas de Gransys accederemos al tablón de misiones. Al seleccionarlas obtendremos datos de los objetivos a cumplir y la recompensa obtenida.



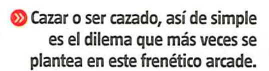






Las paredes de un concesionario no son lo suficientemente robustas para frenar el empuje de un deportivo a más de 200 kilómetros por hora.





Cazar o ser cazado, así de simple es el dilema que más veces se plantea en este frenético arcade.




**PRIMERA IMPRESIÓN**



**DE LÚCAR**

Puede que no sea el juego de coches más original ni el más bonito, pero sí es muy divertido de jugar y un espectáculo total de destrucción y velocidad.

**Emocionante**

★★★☆☆

Compañía
**Namco Bandai**
Programador
**Bugbear Entertainment**
Género
**Arcade**

# Ridge Racer Unbounded

## Salvajes carreras urbanas, llenas de acción, derrapes a toda velocidad y destrucción al más puro estilo Burnout

Hablar de *Ridge Racer* es evocar algunas de las páginas más gloriosas de la historia del videojuego, tiempos dorados cuando la saga de **Namco** representaba la mejor conducción *arcade* y la máxima delicadeza al volante. Así que cuando uno ve arrancar este ***Ridge Racer Unbounded*** y descubre un *arcade* excesivo y bestial en el que el contacto, las colisiones y la destrucción total son los grandes protagonistas... el impacto inicial no puede ser más demoledor y sorprendente. Por suerte, es un *shock* pasajero que dura solo hasta que uno toma el mando y empieza a volar sobre el asfalto mientras todo parece saltar por los aires a nuestro paso.

**Namco Bandai** quería dar un cambio radical a su saga, hacer una ruptura total con el pasado y lo sentimos por los nostálgicos, pero no hay duda que lo han conseguido. Tanto, tanto que lo único que queda de aquel *Ridge Racer* que conocimos son las dos palabras de título. Estéticamente es otro concepto, mucho más actual. Un universo más duro y real, menos pastelón y que no reniega de los daños en los vehículos y la destrucción de gran parte de los escenarios. Hay mucho de locura en este *arcade* y, cómo no, también de «fantasmada», con coches capaces de atravesar edificios, arrancar pilares de un puente o volar cientos de metros. Todo vale con tal de divertirnos.

En cuanto a jugabilidad, pues hay que decir que resulta casi imposible no compararlo con *Burnout* cosa que, por otra parte, no le preocupa demasiado a los programadores. Aquí lo que importa es la diversión, la velocidad salvaje, la batalla sin tregua, el dominio del derrape para subir la reserva de nitro. Pero esa potencia extra no la vamos a emplear para ganar velocidad; la vamos a usar para embestir y destrozar a nuestros rivales y sumar puntos. Ganar la carrera es el gran objetivo, aunque hay más alicientes, como descubrir los atajos o lograr eliminaciones múltiples de los rivales empleando gasolineras y camiones cisterna para generar grandes explosiones.

La estructura del juego es sencilla y sin complicaciones argumentales: la clásica de superar retos para desbloquear nuevas pruebas y vehículos. La ciudad, el campo de batalla de esta competición sin reglas, es monstruosamente grande y nuestro objetivo será ir dominando cada uno de sus barrios con sus pilotos y sus abundantes desafíos locales.

Pero si hay un aspecto que nos llama poderosamente la atención es la posibilidad de crear nuestros propios recorridos con un potente editor de escenarios. Lo mejor es que además de disfrutarlos nosotros, también podremos compartirlos con otros jugadores. Los programadores creen que esto será fundamental para que ***RRU*** siga teniendo jugadores On-line durante más tiempo que otros títulos de coches con usuarios que solo juegan los primeros días.

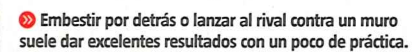








Los nitros convierten a nuestro coche en una verdadera arma arrojadiza, que lo mismo revienta un coche que arranca los pilares de acero de todo un puente.



Embestir por detrás o lanzar al rival contra un muro suele dar excelentes resultados con un poco de práctica.





## Claves

**1** Aunque hay varios objetivos en cada prueba, por lo que deberemos luchar desde el minuto uno es por ganar. Hay que correr bien y usar los atajos ocultos.



**2** Como pronto descubriremos, tan importante como correr bien es acabar con los rivales como sea. Los nitros y elementos explosivos repartidos por el circuito serán vitales.



# Consultorio

**Participa y gana**
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes regalamos... **FINAL FANTASY XIII-2!**




www.facebook.com
/revistaplaystation

## Dinero gratuito y especulaciones

**Hola soy Eduardo y me gusta vuestra revista, siempre que puedo la compro. Tengo varias dudas.**
**1 Tengo el *Tekken Hybrid*, me quedé con sabor en los labios jugando a la *demo* de *Tekken Tag 2* y quiero saber cuándo sale en España el *Tekken Tag 2* completo.**
**2 A un amigo que tengo agregado On-line le llegó un mensaje diciendo que si enviaba este mensaje a varios amigos le llenaban su monedero con 50 €. ¿Cómo hago yo para que me envíe ese mensaje y tener 50 € en el monedero?**
**3 ¿Ya se sabe cuándo va salir el *GTA V*?**
**Un saludo desde Cáceres.**

**EDUARDO GARCÍA** VÍA EMAIL

A falta de pan buenas son tortas, y de eso al nuevo Street Fighter X Tekken le sobra.

**1** Como ya sabrás, la saga *Tekken* tradicionalmente aparece primero en máquinas recreativas y posteriormente sale la versión de consola de sobremesa. En esta edición se ha seguido la tradición y desde otoño del año pasado los japonenes ya disfrutan de ***Tekken Tag Tournament*** en sus salones recreativos. Si se cumplen las previsiones, para la campaña de Navidades ya tendremos aquí nuestra ración de *Tekken*. Mientras tanto puedes resarcirte con ***Street Fighter X Tekken***, que no está nada mal para ir aliviando la espera.
**2** Hay muchas empresas que se dedican a dar publicidad engañosa a través de todos los medios posibles. Dudamos mucho de que a tu amigo le vayan a rellenar el monedero ya que desde **Sony** no hay ninguna promoción de este tipo. Si a tu amigo le llegan los 50 € ya sabes, ¡avisa que nos apuntamos todos!
**3** Si por algo se caracteriza **Rockstar** aparte de por hacer muy buenos juegos, es por la opacidad de informaciones sobre sus nuevos títulos. Hasta que no lo quieran hacer oficial es bastante complicado que se filtre nada. Pero puestos a especular, lo más probable es que salga el último trimeste de 2012 o incluso que se marche a principios de 2013. Antes de octubre de este año dalo por imposible.

## Mis datos en el limbo

**Se me rompió la PlayStation de 60 GB por la luz amarilla y ya no sirve para nada, y ahora me quiero comprar otra PlayStation 3 de más GB. Mi pregunta es: lo que tengo guardado en la memoria de los 60 GB, ¿cómo puedo pasarlo a la nueva consola si la antigua ya no puedo ni encenderla? ¿Meto la antigua memoria en la nueva? ¿Son compatibles? ¿No se puede? ¿Cómo se hace si se puede? Gracias.**

**DAMIEN DONAIRE**, VÍA FACEBOOK

Si tu **PS3** se ha roto por la luz amarilla y no guardaste antes los datos en un disco duro o memoria externa, la cosa está complicada. Tus descargas a través de la *Store* podrás volver a utilizarlas con tu cuenta en la nueva consola, pero las partidas, fotos o demás datos de tu fallecida **PS3** son irrecuperables. Las opciones son: que arregles la consola en una tienda especializada, que lo intentes por tu cuenta con los tutoriales que hay por Internet -si es que eres algo manitas-, o la opción temporal de aplicar calor en la parte de atrás de los ventiladores a ver si consigues que encienda y poder así recuperar algunos datos. Si tienes pensado hacerte, o ya cuentas con una suscripción de *PlayStation Plus* has de saber que tienes la opción de subir todas tus partidas a «la nube», una especie de servidor desde donde poder recuperarlas o volver a utilizarlas cuando lo necesites.

# EL TEMA DEL MES

## ¿Cuál es el juego más extraño que has jugado nunca y por qué te hiciste con él?

### La adictiva bolita

**RAÚL JIMÉNEZ.** VÍA E-MAIL.

**Para mí uno de los juegos mas extraños, sobre todo por su planteamiento, era *Marble Madness*. Quién se iba a imaginar que el mecanismo de llevar una simple bola por una serie de pasillos sin ningun otro mérito que llegar a la meta antes de que se agotara el tiempo iba a ser tan adictivo. Antes de hacerme con el juego, mis amigos y yo hablábamos sobre la compañía que lo desarrolló, llamándoles locos entre otras cosas. Yo sinceramente aún no sé cómo me hice con él, pero me alegro bastante. Solo cuando jugabas te dabas cuenta de la capacidad de enganchar que tenía manejar una bola evitando obstáculos. Pocos juegos de hoy día me hacen repetir tantas veces un nivel. A veces me reía de mí mismo, otras odiaba la bola, pero siempre seguía. Solo paraba cuando la campana llamaba «a cenar» y tenía que dejar la bola sola en sus múltiples pasillos...**

### Terror psicológico

**JAVIER RUBIO.** VÍA E-MAIL.

**Con la fiebre de *Resident Evil*, otros *Survival Horror* bastante interesantes pasaron desapercibidos. Este es el caso de *Galerians*, un peculiar juego de terror psicológico en el que manejamos a un chaval de 14 años que se ve envuelto en una aventura de lo más psicodélica a lo largo de 3 CD. Jamás olvidaré el día que lo encontré en una caja de saldos a 5 €. A los que podáis encontrarlo os recomiendo esta rareza.**

**Nuevo tema del mes para el nº136.**
Tras la salida de Street Fighter X Tekken, ¿qué personajes de sagas diferentes unirías en un solo juego?



# Buzón

Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
**Playstation Revista Oficial, C/O'Donnell, 12 28009 Madrid**
Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**

**Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.**



***THE DARKNESS 2:***
**Aunque no hizo mucho ruido, la primera parte de *The Darkness* era un *shooter* con una ambientación y personalidad especial. En cambio, su secuela aunque divertida se ha «casualizado»: Estacado, ese tipo atormentado y sin rumbo de la primera, se ha convertido en un cazador sin piedad más unido a la terna de clones malotes y callados que abundan en los juegos de ahora. En esencia, *The Darkness 2* ha perdido su alma y se merece menos benevolencia por vuestra parte.**
**NAIRA POLO,** VÍA EMAIL.

## La Carta Ganadora

### Un buen año tras otro

**FERRÁN MESTRE.** VÍA FACEBOOK



El año pasado fue excelente para los jugones con joyas como, ***Skyrim***, ***Uncharted 3***, ***Batman Arkham City***, ***L.A. Noire*** y un largo etcétera. Hubo para todos los gustos: *shooter*, lucha, rol, aventura, pero ¿y este año? ¿Puede igualar al anterior e incluso superarlo? Yo creo que estarán muy igualados, e aquí la prueba: el nuevo año empieza muy bien, con ***Final Fantasy XIII-2***, ***KOA: Rekoning*** o ***Mass Effect 3*** los roleros ya estan servidos. Para los fans de la lucha ni más ni menos que ***Street Fighter X Tekken***. En consolas no hay nada que decir, tenemos a **PS Vita**, la portátil que revolucionará el mundo de las consolas y un catalogo de juegazos que la siguen; para los fans del *anime* y el manga ***Naruto Ninja Storm Generations*** y ***One Piece Pirate Warriors***. Por supuesto no faltarán a la cita los juegos deportivos como ***FIFA 13***. Pero lo mejor nos espera a finales de año. No sé vosotros, pero yo tengo un juego que me tiene interesado. Se trata de ***Far Cry 3***, que saldrá en septiembre (¿habéis visto el tráiler?) y qué decir de ***Resident Evil 6***. También confirmado para ese noviembre está ***Assassin's Creed 3*** y el nuevo juego de una de nuestras compañías favoritas: sí, se trata de **Naughty Dog** y de ***The Last Of Us***. Con suerte ***Grand Theft Auto V*** saldrá este año, y los rumores del nuevo *God Of War* y de ***Black Ops 2*** se ven cada vez más creíbles. Todo esto y lo que aún no está anunciado nos ofrecerá este 2012. Yo creo que los jugones tendremos una muy buena cosecha, ¿no?



### No quiero ser hacker

**DANIEL LARENA.** VÍA E-MAIL.

Hola a todos. El 21 de febrero ya tenía la **PS Vita** entre mis manos y llevo todo este tiempo disfrutandola al máximo.En Internet he visto multitud de vídeos de usuarios que juegan a juegos de **PS3** en su **Vita**, porque tienen las **PS3** *hackeadas*. ¿Por qué los usuarios honestos que no *hackeamos* nuestras consolas, no tenemos derecho a disfrutar de nuestros juegos legales en nuestra **Vita**? Os pediría por favor, que vosotros que estáis en contacto con **Sony** les hagáis llegar esta queja ya pues, como yo, habrá muchos usuarios que quieran disfrutar de todas las posibilidades de **Vita** de una forma legal. Con decisiones como estas **Sony** tira piedras contra su propio tejado y consigue que sus consolas sean mas pirateadas. Para terminar, felicitaros por la revista y el excelente trabajo que realizáis cada mes y pediros otra vez que nos ayudéis a solucionar este asunto.

### Hablar por hablar

**MARC RUBIÓ.** VÍA E-MAIL.
Desde hace años oigo a la gente hablar y comentar sobre los *Final Fantasy.* Mucha gente, como yo, habrá jugado a todos o casi todos y seguramente somos el grupo que nunca comentamos nada. Estoy cansado de cada vez escuchar más críticas negativas tipo «el juego se ha vuelto muy lineal», que las historias no son tan buenas como antes, que ya no hay enemigos tan carismáticos como Sephiroth... Todo esto son patrañas. Todos los *FF* han tenido un recorrido a seguir, lo único que antes era llevando un barco hecho por Cid y ahora son saltos en el tiempo, antes fue Sephiroth y ahora es Caius. Las historias contadas siempre tienen su carisma, su enganche. Lo que vengo a decir en definitiva es que quien ha amado esta saga desde sus principios hasta la actualidad, sabía y sabrá encontrar el espíritu *Final Fantasy* en cada una de sus historias y juegos.



## Tú Puntúas

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



**9,5**

**KOA: RECKONING**
**CARMEN MÁRQUEZ** VÍA E-MAIL.
Una verdadera sorpresa la que me he llevado con este juego. No pensaba comprármelo, pero vuestras opiniones y las primeras horas de juego me han convencido. Juegazo de rol que me da para todo el mes. ¡Que tiemble *Amalur*!



**9,5**

**MGS HD COLLECTION**
**IKER HERNÁNDEZ.** VÍA EMAIL.
Como fiel fan y coleccionista de todo lo que tiene que ver con Snake estoy encantado con esta compilación. La mejor saga de la historia por fin completa y en HD. Lástima que no hayan incluido el primer *MGS*, si no, se llevaría un 10 como una casa.



**9,0**

**KOF XIII**
**PEDRO VALVERDE.** VÍA EMAIL.
Aunque haya llegado un poco tapado, *KOF XIII* me recuerda a los mejores juegos de la saga en recreativa. Quizás no tenga el nombre de *Street Fighter* o *Tekken* pero tiene tanta calidad como ellos. No te lo pierdas si te gusta la lucha.

# T!ps PS3

PlayStation 3




LOS MEJORES DESCARGABLES



**1** N

**MASS EFFECT 3**
evaluación 9,4
Shepard se enfrenta a su misión más difícil, la destrucción total de la galaxia. ¿Te apuntas a ayudarle?
EA Games 69,95€. +18 años jugado ☐



**2** ↓

**FINAL FANTASY XIII-2**
evaluación 9,4
Tras salvar al mundo de su trágico destino, descubre cuál fue el destino de nuestra heroína Ligthning.
Square Enix 61,50€. +16 años jugado ☐



**3** N

**STREET FIGHTER X TEKKEN**
evaluación 9,4
Los dos juegos de lucha más aclamados se retan cara a cara, la ida se juega en casa de Street Fighter.
Capcom 59,95€. +12 años jugado ☐



**4** N

**FIFA STREET**
evaluación 9,0
EA Sports sigue en forma y lo demuestra a base de regates con el renovado juego de fútbol callejero.
Electronic Arts. 69,95€. +16 años jugado ☐



**5** =

**CATHERINE**
evaluación 9,2
Nada mejor que una rocambolesca historia llena de puzzles y situaciones amorosas para variar un poco.
Deep Silver 59,99€. +18 años jugado ☐



**6** =

**METAL GEAR SOLID: HD COLLECTION**
evaluación 9,5
La saga ya convertida en mito da un lavado de cara a tres de sus mejores entregas. ¡No te los pierdas!
Konami 39,95€. +18 años jugado ☐



**7** ↑

**KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING**
evaluación 9,2
Un inspirado y completo juego de rol que revoluciona el sistema de combate de su género.
EA Games 69,95€. +16 años jugado ☐



**8** N

**RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY**
evaluación 8,6
Vive los acontecimientos paralelos a Resident Evil 2 con ayuda de un comando de «limpieza zombi».
Capcom 59,95€. +18 años jugado ☐



**9** N

**BINARY DOMAIN**
evaluación 8,6
Las máquinas amenazan a la raza humana, Dan Marshall es elegido para aplastar esta rebelión.
Sega 64,95€. +18 años jugado ☐



**10** N

**NINJA GAIDEN 3**
evaluación 9,0
Ryu Hayabusa se vuelve más sanguinario en una entrega que desvelará las motivaciones del ninja.
Tecmo Koei 59,95€. +18 años jugado ☐

## LOS MEJORES DE...

**AVENTURA / ACCIÓN**



*MASS EFFECT 3*
EA GAMES
69,95€ +18

**CONDUCCIÓN**



*GRAN TURISMO 5*
SONY C.E
29,95€ +3

**LUCHA**



*SF X TEKKEN*
CAPCOM
59,95€ +12

**RPG**





*TESV: SKYRIM*
BETHESDA
69,95€ +18

**SHOOTER**

*COD: MW3*
ACTIVISION
70,95€ +18

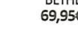
**DEPORTES**

*FIFA 12*
EA SPORTS
69,95€ +3

**ON-LINE**

*COD: MW3*
ACTIVISION
70,95€ +18

**PARTY GAME**





*SINGSTAR DANCE*
SONY C.E.
29,99€ +12

1. JOURNEY

2. SHANK 2



3. TRINE 2



4. MOTORSTORM RC PACK



5. CHOPLIFTER HD

## NUESTROS FAVORITOS

| THE ELF | NEMESIS | LLOYD | ANNA |
|---|---|---|---|
| CATHERINE PS3 | BATMAN A.C. PS3 | MASS EFFECT 3 PS3 | UNCHARTED: E.A.D.O. PS Vita |
| DARK SOULS PS3 | BINARY DOMAIN PS3 | FIFA STREET PS3 | RAYMAN ORIGINS PS Vita |
| WIPEOUT 2048 PS Vita | REALITY FIGHTERS PS Vita | UNCHARTED 3 PS3 | THE J&D TRILOGY PS3 |
| UNCHARTED: E.A.D.O. PS Vita | MGS: HD COLLECTION PS3 | SAINT SEIYA: BPES PS3 | ARMY CORPS OF HELL PS Vita |
| FF XIII-2 PS3 | GOD HAND PS2 | BAYONETTA PS3 | LEGO HP AÑOS 5-7 PS3 |







## El Top de... Jesús Lobo



1. UNCHARTED 3
2. AC: REVELATIONS (PS3)
3. RESIDENT EVIL 5 (PS3)
4. GOD OF WAR 3 (PS3)
5. INFAMOUS 2 (PS3)
6. GTA IV (PS3)
7. MAFIA II (PS3)
8. HEAVY RAIN (PS3)
9. COD BLACK OPS (PS3)
10. PES 2012 (PS3)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.




## LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. **MASS EFFECT 3** (EA GAMES)
2. **COD: MODERN WARFARE 3** (ACTIVISION)
3. **PES 2012** (PRECIO ESPECIAL-KONAMI)
4. **UNCHARTED 3** (PRECIO ESPECIAL-SONY C.E.)
5. **RAGE** (PRECIO ESPECIAL-BETHESDA)
6. **BATTLEFIELD 3** (PRECIO ESPECIAL-EA GAMES)
7. **DUKE NUKEM FOREVER** (PRECIO ESPECIAL-2K GAMES)
8. **GRAN TURISMO 5** (PLATINUM-SONY C.E.)
9. **DEUS EX: HR** (PRECIO ESPECIAL-SQUARE ENIX)
10. **SSX** (EA GAMES)




1 =
**TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER**
evaluación 9,5
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐

2 =
**SMT PERSONA 3 PORTABLE**
evaluación 9,3
Uno de los mejores juegos de rol de PS2 llega a PSP en su mejor versión.
Atlus 39,95€. +12 años jugado ☐

3 =
**THE 3RD BIRTHDAY**
evaluación 9,2
Regresa el icono sexual de PSone, pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐

4 =
**FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.**
evaluación 9,2
La versión definitiva del juego que sentó las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐

5 =
**INVIZIMALS: LAS TRIBUS PERDIDAS**
evaluación 9,3
Reúne 70 nuevos Invizimals en esta nueva aventura, ideal para los más «peques».
Sony C.E. 29,99€. +7 años jugado ☐

# GAME
## LOS MÁS VENDIDOS DE PS VITA

1. **UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO** (SONY C.E.)
2. **VIRTUA TENNIS 4: EWT** (SEGA)
3. **FIFA FOOTBALL** (EA SPORTS)
4. **FORMULA 1 2011** (CODEMASTERS)
5. **DUNGEON HUNTER** (UBISOFT)
6. **LITTLE DEVIANTS** (SONY C.E.)
7. **RIDGE RACER** (NAMCO BANDAI)
8. **RAYMAN ORIGINS** (UBISOFT)
9. **ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3** (CAPCOM)
10. **WIPEOUT 2048** (SONY C.E.)

## LOS MEJORES DE...

**AVENTURA / ACCIÓN**

**UNCHARTED: E.A.D.O**
SONY C.E.
49,99€ +16

**CONDUCCIÓN**
**WIPEOUT 2048**
SONY C.E
39,99€ +7

**LUCHA**

**ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3**
CAPCOM
45,99€ +12

**DEPORTES**

**FIFA FOOTBAL**
EA SPORTS
49,99€ +3

**SHOOTER**

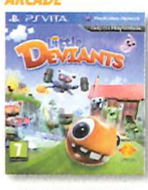
**UNIT 13**
SONY C.E
39,95€ +16

**PLATAFORMAS**
**RAYMAN ORIGINS**
UBISOFT
39,99€ +7

**ON-LINE**



**MODNATION RACERS: ROADTRIP**
SONY C.E.
39,99€ +7

**ARCADE**

**LITTLE DEVIANTS**
SONY C.E.
29,99€ +7

## ¡¡LO MÁS ESPERADO!!

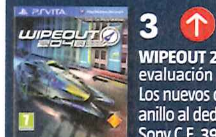
1. THE LAST OF US
2. ASSASSIN'S CREED III
3. FAR CRY 3
4. DARKSIDERS 2
5. DRAGON'S DOGMA







1 =
**UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO**
evaluación 9,3
Drake se estrena en Vita por todo lo alto con una nueva odisea por la jungla.
Sony C.E. 49,99€. +16 años jugado ☐


2 =
**FIFA FOOTBALL**
evaluación 9,1
El deporte rey se adapta al control táctil con un mix de las dos últimas entregas.
EA Sports 49,99€. +3 años jugado ☐


3 ↑
**WIPEOUT 2048**
evaluación 9,0
Los nuevos controles táctiles sientan como anillo al dedo al futurista Wipeout.
Sony C.E. 39,99€. +7 años jugado ☐


4 N
**UNIT 13**
evaluación 8,9
Revive conflictos reales con el juego que abre la veda bélica de PS Vita.
Sony C.E. 39,95€. +16 años jugado ☐


5 ↓
**VIRTUA TENNIS 4: ED. WORLD TOUR**
evaluación 9,1
22 de los mejores jugadores del mundo se dan cita en un Grand Slam de bolsillo.
Sony C.E. 29,99€. +3 años jugado ☐

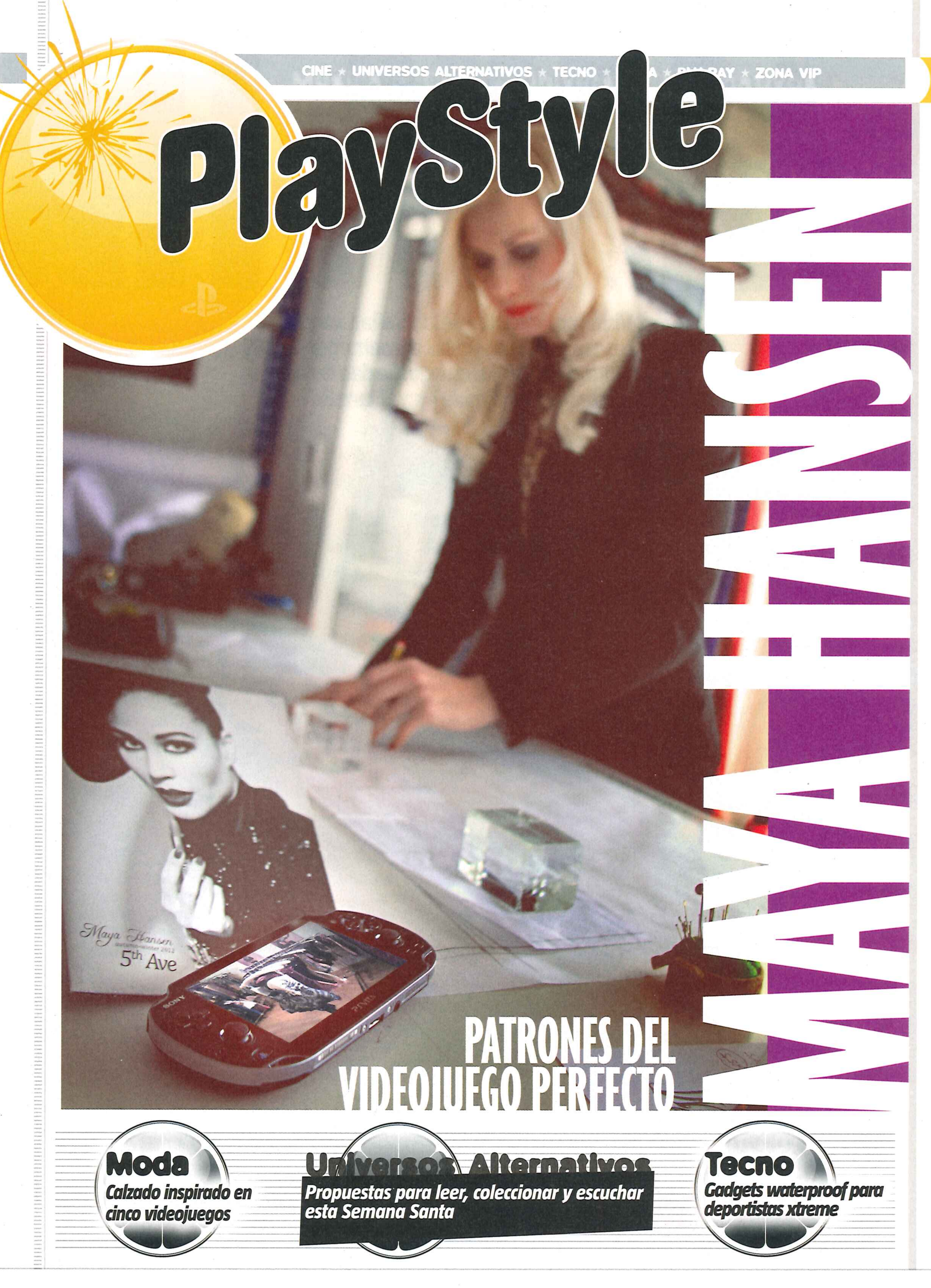

6 N
**RAYMAN ORIGINS**
evaluación 9,0
El incombustible Rayman se estrena en Vita con un plataformas de alta escuela.
Ubisoft 39,95€. +7 años jugado ☐


7 ↓
**REALITY FIGHTERS**
evaluación 9,0
Crea luchadores insólitos y elige ubicaciones reales para las peleas más alocadas.
Sony C.E. 29,99€. +12 años jugado ☐


8 ↓
**ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3**
evaluación 9,2
Los 50 luchadores y toda la acción del juego de PS3, ahora en la palma de tu mano.
Capcom. 45,99€. +12 años jugado ☐


9 ↓
**EVERYBODY'S GOLF**
evaluación 9,0
Golf en 360° como nunca imaginaste para planear las estrategias de cada hoyo.
Sony C.E. 40,99€. +3 años jugado ☐

10 N
**ARMY CORPS OF HELL**
evaluación 8,0
Un rey destronado, goblins inútiles y decenas de batallas en el mismo infierno.
Square Enix 39,95€. +12 años jugado ☐


CINE ★ UNIVERSOS ALTERNATIVOS ★ TECNO ★ ZONA VIP
PlayStyle
MAYA HANSEN
PATRONES DEL
VIDEOJUEGO PERFECTO
Maya Hansen
5th Ave
SONY
PS Vita
Moda
Calzado inspirado en cinco videojuegos
Universos Alternativos
Propuestas para leer, coleccionar y escuchar esta Semana Santa
Tecno
Gadgets waterproof para deportistas xtreme




# MAYA HA

**Visitamos el atelier de la diseñadora y entre corsés, patrones y telas encontramos una PS Vita. Moda y videojuegos se dan la mano a través de los ojos de Maya Hansen.**

Y te preguntarás... ¿qué tienen en común los videojuegos y los corsés de Maya Hansen? Mucho, en palabras de la diseñadora: ***«Ambos hacemos un ejercicio de retrofuturismo; tanto los desarrolladores de videojuegos como yo con mis corsés cogemos elementos del pasado y los reinterpretamos para la gente del siglo XXI»***. Maya nos recibe en su *atelier*, rodeada de sus trabajos más espectaculares, desde el *total look Kiss* que lució Pilar Rubio en una de las galas del desafortunado OT a la colección Reinas de España que *Lady Gaga* escogió para su aparición en el programa *BET's '106 & Park*. Se trata de una prenda que ensalza la feminidad y el carácter de «aquí estoy yo»: ***«Cualquier heroína podría llevar uno, ¡incluso Lara Croft! Me encantaría hacer el estilismo de un videojuego, hay títulos cuyos diseños están a la altura de Alexander McQueen»***. Maya nos confiesa que a pesar de estar casada con un analista de videojuegos, por sus manos pasan muy pocos, pero no por sus ojos: ***«me fascina la creatividad de los artistas digitales, algunos juegos son verdaderas joyas visuales, como los que están basados en la II Guerra Mundial, que tienen una puesta en escena y vestuario que nada tienen que envidiar a las grandes producciones de cine»***. Y desde nuestras páginas anima a los desarrolladores a hacer un juego basado en la moda, ***«que te propusieran retos en plan: viste a Madonna en su próxima gira MDNA. Tendrías que estudiar con qué artistas va a colaborar, y qué temas va a interpretar para escoger el estilismo apropiado»***. Una idea que surge de su experiencia como estilista de *Mago de Oz*, ya que la banda le encargó todo el vestuario de su gira *Gaia II*: ***«Me emocioné cuando vi al cantante, José Andrea, salir al***

**«Tanto los desarrolladores de algunos videojuegos como yo con mis corsés, hacemos un ejercicio retrofuturista»**




Maya Hansen en el backstage haciendo fotos a sus modelos con la PS Vita, momentos antes de presentar su colección en Cibeles durante la Fashion Week. La portátil de Sony apoya su trabajo por coincidir con Maya en su empeño de que las mujeres del siglo XXI adapten a su día a día algo tan transgresor y visionario como es la Vita o los corsés.

***escenario con la levita de alas de murciélago que diseñé»***, recuerda nostálgica Maya, pero con mucho orgullo, pues fue lo que le permitió abandonar su trabajo para emprender la idea que le surgió durante su viaje hacia el *Wave Gothic Treffen*: ***«Antes de llegar a Leipzig paré en Berlín, donde entré en una tienda para probarme un corsé; al ver el sorprendente efecto que causaba en mi cuerpo decidí documentarme y aprender a hacerlos para la mujer de hoy»***. De este modo, de la creación de pulseritas con tachuelas que vendía en locales góticos, pasó a elaboradísimos corsés que, a día de hoy, se presentan en Cibeles, junto con los grandes. Y este año, su sobria e innovadora colección *5th Ave* ha contado con el apoyo de **PS Vita**, por ser una diseñadora transgresora y visionaria. Nos mostró a través de la pantalla de **Vita** las fotos que realizó en el *backstage* a sus modelos, momentos antes de que desfilaran, y tuvimos la sensación de estar viendo los personajes de un juego basado en los años 50, tipo *L.A. Noire*. Maya nos lo confirmó: ***«Me he inspirado en esos años, cuando Hugh Hefner, creador de Playboy, ayudó a los clubes de jazz y artistas neoyorkinos a desarrollarse»***.

## La inspiración Maya Hansen

**La diseñadora explica que su colección 5th Ave está inpirada en los años 50: «Cuando Hugh Hefner, creador de Playboy, puso de moda los clubes de jazz. En esos años hacía fiestas a puerta cerrada, donde acudía gente muy glamourosa». ¿No os recuerda algo a Mafia II?**

POR ANA MÁRQUEZ FOTOGRAFÍA: DANIEL SANZ









# JUEGO DE TRONOS

## La Canción de Hielo y Fuego de George R.R. Martin cobra vida, y de qué manera, gracias a la ambición de HBO




Ha tardado más de lo que nos habría gustado en llegar a las tiendas (**Warner** y **HBO** así lo quisieron, para preceder a la segunda temporada, que se emitirá en abril), pero por fin tenemos entre las manos la primera temporada de ***Juego de Tronos***, la espectacular adaptación televisiva del universo creado por George R.R. Martin. Tanto si eres un perfecto erudito del mundo de *Poniente*, como si es la primera vez que te aproximas al universo de *Canción de Hielo y Fuego*, te quedarás absorto con esta épica historia de traición, honor, ambición y magia. A lo largo de diez maravillosos episodios, serás testigo de las alianzas y rivalidades entre las diferentes casas nobles de *Poniente* (Stark, Lannister, Baratheon, Arryn, Targaryen...). Mientras se disputan el Trono de Hierro, la mayor de las amenazas se cierne mas allá del Muro que protege las fronteras del norte. «El invierno se acerca...» mejor que te pille en casa, viendo esta joya.

***Película*** ★★★★★
***Extras*** ★★★★☆

Director: **Varios** Reparto: **Sean Bean, Lena Headey, Peter Dinklage, Emilia Clarke.** Distribuye: **Warner Home Video**
**50,99 € (Blu-ray), 39,99 € (DVD)**

# LAS AVENTURAS DE TINTÍN
## EL SECRETO DEL UNICORNIO

### Spielberg y Peter Jackson escriben una carta de amor, en tres dimensiones, a la obra de Hergé




Aunque no sea una adaptación fidedigna de *El Secreto del Unicornio* (tiene partes rescatadas de *El Cangrejo de las Pinzas de Oro* y otras totalmente inventadas), ningún «tintinófilo» podría ponerle pegas a esta deliciosa película de animación, ni a las caracterizaciones de personajes con los que todos hemos crecido: el capitán Haddock, la Castafiore, Hernández y Fernández... y por supuesto, Tintín. El reportero belga es el protagonista de una trepidante aventura en pos de un tesoro hundido, en el que Spielberg vuelve a dar muestra de su sentido del espectáculo, apoyado en un excelente guion del trío de titanes formado por Edgar Wright (*Zombies Party*), Joe Cornish (*Attack The Block*) y Steven Moffat (*Sherlock*, *Dr. Who*). Te costará decidirte por una edición en particular porque las hay para todos los bolsillos.

***Película*** ★★★★★ ***Extras*** ★★★★★




Director: **Steven Spielberg** Reparto: **Jamie Bell, Andy Serkis, Daniel Craig, Nick Frost, Simon Pegg.** Distribuye: **Sony Pictures H.E.**
**21,99 € (BD+DVD) 39,99 € (BD+figura), 21,99€ (BD+ BD 3D) 19,99€ (BD Digibook), 15,99 (DVD)**



# LA COSA

## Queda mucho por hacer antes de que aparezca Kurt Russell




A eones de los chapuceros *remakes* con los que nos suele castigar Hollywood, esta precuela de *La Cosa* de John Carpenter es un sentido homenaje al filme original (ojo a la fidelidad con la que se ha recreado el campamento noruego), en el que se nos narran los sucesos previos al enfrentamiento de Kurt Russell con aquel *alien* metamórfico y feroz, capaz de copiar cualquier forma de vida en cuestión de minutos. Sustos a mansalva, buenos efectos especiales y la consabida paranoia por no saber bajo qué rostro se encierra el puñetero marciano. Recomendamos encarecidamente el programa doble en BD.

**Película** ★★★★☆ **Extras** ★★★☆☆

**Director:** Matthijs van Heijningen
**Distribuye:** Universal
19,95 € (DVD)
27,95 € (BD)
31,95 € (Pack 2 BD con La Cosa de 1982)



# UN GOLPE DE ALTURA

## La venganza de la clase media



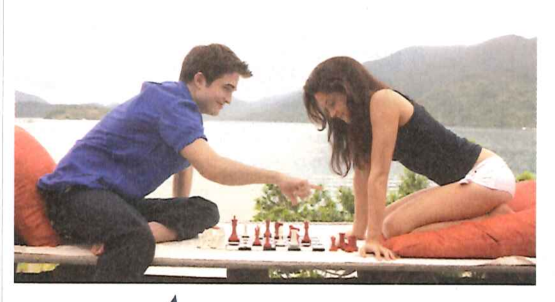

Brett Ratner (*Hora Punta*) dirige este divertísimo híbrido de comedia y peli de atracos (el género *Heist* es toda una institución en el cine USA), protagonizado por Ben Stiller y un inmenso Eddie Murphy. Casey Affleck y Matthew Broderick se les unirán para darle una lección a un multimillonario estafador (inspirado sin disimulo en Bernard Madoff) que les ha birlado todo su dinero. Inmensa Gabourey Sidibe, en todos los aspectos.

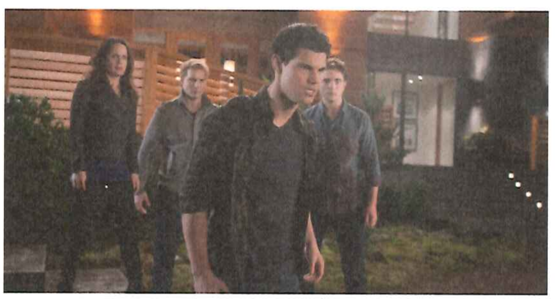




**Película** ★★★★☆ **Extras** ★★★★★

Director: **Brett Ratner**
Reparto: **Ben Stiller, Eddie Murphy, Alan Alda**
Distribuye: **Universal**
24,95 € (BD)





# CREPÚSCULO AMANECER PARTE 1

## La saga romántico-vampiresca se aproxima a su fin con boda y embarazo




Aunque arranca con unos niveles de pasteleo peligrosamente cercanos al coma diabético con el tema de la boda y la luna de miel de Bella y Edward, el embarazo de la protagonista de *Crepúsculo* rivaliza con el de Mia Farrow en la primera posición del *ranking* de las gestaciones mas terroríficas de la historia del cine. Lejos de resplandecer, Kristen Stewart va consumiéndose ante los ojos del perplejo espectador mientras progresa su embarazo y aumenta la amenaza de un ataque por parte de los hombres lobo. A ver quién es el guapo que espera al desenlace, el próximo noviembre.



**Película** ★★★☆☆ **Extras** ★★★★☆

Director: **Bill Condon**
Reparto: **Kristen Stewart, Robert Pattinson**
Distribuye: **Aurum**
17,99 € (DVD)
34,99 € (Edición 2 DVD+copia digital)
25,99 € (BD+DVD)

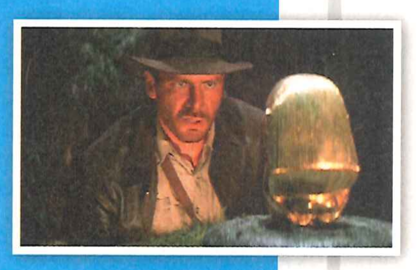






### DONDE HAY TRAJES DE GOMA, HAY ALEGRÍA

**Selecta Vision** lanzará en abril sendos *combos* BD+DVD de las dos míticas películas *Las Tortugas Ninja*. Los trajes que diseñó el estudio de Jim Henson sigue maravillándonos. Por no hablar de la aparición de Vanilla Ice en la secuela.



### BIENVENIDO AL BD, DOCTOR JONES

**Paramount** ha confirmado la aparición, para el próximo otoño, de ***Indiana Jones-La Colección Completa Blu-ray***, que recogerá las cuatro películas de Indy, remasterizadas en HD y con extras inéditos.



### LA MADRE DE LAS SUPERPRODUCCIONES

Y hablando de clásicos remasterizados, no os perdáis el de ***Cleopatra***: dos BD repletos de extras inéditos (como escenas perdidas) y documentales con los que **Fox** homenajea los 50 años de uno de los rodajes más ambiciosos y accidentados de la historia.

POR BRUNO SOL



# EXTRATERRESTRE

## Llega la invasión marciana más imprevisible que puedas imaginar. Una comedia con el sello de Nacho Vigalondo.




Director
**Nacho Vigalondo**
Reparto
**Michelle Jenner, Julián Villagrán, Raúl Cimas**
Género
**Comedia/Ciencia ficción**
País de origen
**España**
Distribuidora
**Vértigo**
extraterrestrelapelicula.es

El protagonista de esta película romántica del espacio exterior no podría empezar mejor el día: tras una noche de fiesta, despierta -eso sí, con un poco de resaca- al lado de la chica de sus sueños. Los problemas llegan cuando se asoma a la ventana y descubre que los alienígenas han invadido la ciudad.

Con este punto de partida, Vigalondo organiza una comedia que transita por senderos ciertamente extraños, pero que sabe cómo arrancar carcajadas al espectador. En los tiempos de las redes sociales, la llegada de una nave nodriza gigantesca no es más que la excusa perfecta para hablar de lo que realmente interesa: la historia de amor (cercana, en primera persona) de dos personajes tan bien trazados como los de Michelle Jenner y Julián Villagrán. Los misteriosos visitantes no serán el único obstáculo que se interponga entre ambos, sino que puede que las presencias secundarias de Carlos Areces y Raúl Cimas (ambos soberbios) resulten aún más incómodas y peligrosas. ***Extraterrestre*** es una de esas películas pequeñas que pueden convertirse en la sorpresa de la temporada, así que conviene estar atentos a este platillo volante. ¡Ah! Y atención al debut del cómico de culto Miguel Noguera, con un personaje para el que Vigalondo reserva las mejores frases de la función.

# [REC]³ GÉNESIS

## Lo típico de las bodas: tíos pesados, primos borrachos y zombis feroces

No hay mucho que te podamos contar acerca de la esperadísima nueva entrega de la saga más sangrienta del cine español: sus responsables han amenazado con encerrarnos en una habitación con la Niña Medeiros si revelamos algo remotamente parecido a un *spoiler*. No obstante, hay detalles que sí podemos avanzar, como que será una precuela de las dos anteriores y que el holocausto zombi (perdón, «infectado») ya no sucederá en ese mítico piso del Ensanche barcelonés, sino en mitad de un banquete de bodas. Leticia Dolera, la novia en cuestión, promete en el tráiler que nadie le va a destrozar su gran día. Y, cuando una chica como ella promete algo con una motosierra en la mano y el vestido blanco empapado de sangre, será mejor que te lo creas.







Director
**Paco Plaza**
Género
**Terror**
País de origen
**España**
Distribuidora
**Filmax**
recoficial.com



## OTROS ESTRENOS

### LOS IDUS DE MARZO

**George Clooney se presenta a presidente**

La nueva película -como director- del galán maduro número uno es un *thriller* político de los que a él le gustan. Clooney comparte planos con Ryan Gosling, el chico de moda.

### JOHN CARTER

**Aventuras marcianas en lo nuevo de Disney**

El director de *Wall-E*, Andrew Stanton, deja **Pixar** para embarcarse en esta adaptación en imagen real de unas novelas escritas hace más de cien años. ¡Es el mes de los extraterrestres!

### IRA DE TITANES

**Más monstruos, más músculos, más caos**

La segunda parte de *Furia de Titanes* promete corregir los errores de su predecesora (¡ese 3D «tróspido»!) y entregarnos lo que esta prometía: acción mitológica y mamporros históricos a tutiplén.

## TRÁILERS



### FRANKENWEENIE

DISNEY.GO.COM/FRANKENWEENIE/

Tim Burton vuelve a la animación fotograma a fotograma con este cuento infantil macabro. Perros muertos que vuelven a la vida y mogollón de referencias a *Frankenstein*: ¡los niños tendrán pesadillas!



### MEN IN BLACK

WWW.MENINBLACK.COM

Vuelven los Hombres de Negro. Ahora, Will Smith tendrá que viajar a los años 60 para lo mismo que hace siempre: impedir el fin del mundo con estilo...

POR NOEL CEBALLOS

# INSPÍRATE CON CINCO JUEGOS

**Para deportistas, aventureros, románticos, fantasiosos y luchadores. Un modelo de adidas NEO para cada videojuego.**




Para amantes de FIFA Street, la suela simula los tacos de las zapatillas de fútbol. 58 €

Con detalles en plata y en ante azulón, estas zapatillas representan la fantasía de FF XIII-2 . **68 €**

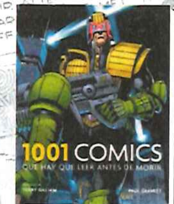
La acción de Prototype 2 se refleja en este modelo hecho de tela, con talón reforzado en piel. **52 €**

En tela azul eléctrico, idénticas a las que luce nuestro luchador de Reality Fighters. 45 €

Un diseño clásico que nunca falla en una cita, a lo Vincent en Catherine. 66 €

POR ANA MÁRQUEZ



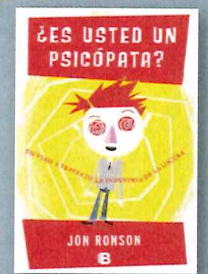

Autor: **Varios**
Editorial: **Grijalbo**
Nº páginas: **960**
PVP: **35 €**

# 1001 COMICS QUE TIENES QUE LEER ANTES DE MORIR

## ¿Piensas que la vida es breve y hay que ir al grano?

Si es así, esta es tu guía. En la misma línea que algunas similares que han sido editadas con referencia al cine o el mundo de la música, estos ***1001 Comics que debes leer antes de morir*** propone una guía de referencia de algunos de los títulos más importantes de la historia del noveno arte, que resultan imprescindibles para comprender la evolución del medio. Se trata, además, de una recopilación ambiciosa, retrocediendo hasta un punto bien lejano, como 1837, para trazar los auténticos orígenes del cómic, y proponiendo obras, títulos y series de los más diversos pelajes (tiras de prensa, superhéroes, género negro, manga, *underground*) y provenientes de autores de todo el mundo: desde Chester Gould o Alex Raymond hasta Alan Moore, Will Eisner o nuestros Carlos Giménez, Jordi Bernet o Francisco Ibáñez. En resumen, una guía imprescindible para recién llegados al cómic y para todos aquellos que quieran profundizar en sus hitos más importantes.

## LIBROS




Autor
**Jon Ronson**
Editorial
**Ediciones B**
P.V.P. **17,50 €**

### ¿Es usted un psicópata?

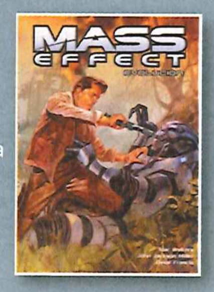
**Un viaje a través de la locura**

La enfermedad mental ha sido carne de ficción durante décadas, pero no solo en las pelis y los libros se emplea con profusión como argumento. También en juicios reales se alegan psicopatías, esquizofrenias, etc., como atenuantes, y de ahí parte precisamente el libro de Ronson (subtitulado como *Un viaje a través de la industria de la locura*), de la historia de un preso que aparentemente fingió su locura. El autor investiga sobre la diagnosis de este para concluir que, en fin, o todos estamos un poco locos, o nadie realmente lo está.

### Mass Effect: Evolución

**Juega y lee al mismo tiempo**

**Bioware** hizo varias cosas bien cuando creó el universo *Mass Effect*. Con tres entregas para consola ya en el mercado, la última analizada en este mismo número, la saga se ha trasladado también a otros medios, como el cómic y la novela *sci-fi*, con notable éxito y grandes aciertos (algunas de las novelas son auténticos bombazos *pulp* de *sci-fi noir*...). Ahora, **Panini Comics** edita, tras *Mass Effect: Redención*, una nueva mini serie de las que *Dark Horse* está produciendo en EE.UU., en la que sus 4 entregas (editadas aquí en un tomo) giran en torno a los orígenes del Hombre Ilusorio y la organización *Cerberus*. Apetitoso, ¿verdad?




Autor
**Mac Walters, J.J. Miller y Omar Francia**
Editorial
**Panini Comics**
P.V.P. **12,95 €**

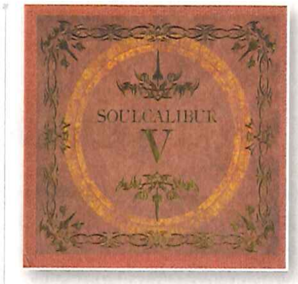
## B.S.O. DE VIDEOJUEGOS




### KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING
**GRANT KIRKHOPE**

★★★☆☆

Un ligero tizne del talento de Kirkhope (*Perfect Dark*) recubre esta BSO, un simple acierto sin mayor contundencia concebido más como la mitad faltante al juego que como entidad independiente. Kirkhope obtiene armonías agrupando estructuras musicales sencillas, con lo que todo resulta liviano y ensoñador, pero también cándido, provocando en el oyente el mismo efecto que un placebo consumido a sabiendas de que lo es (9,99 €). iTunes Store




### SOULCALIBUR V
**Varios**

★★★☆☆

Partitura tonta como un vegetal sobredimensionado, cubierta con un disfraz de humanidad tejido con tela de vanguardia y ribetes de rima orquestal asonante, mientras babea por la comisura del pentagrama un limo aceitoso que parece ser un quebranto de melodía germinado artificialmente. En lo musical, la saga *Soulcalibur* se ha convertido en un megalito acústico con sobrecarga de vanilocuencia y callo de resabio, un enfermo terminal de complicada cura (46 €). www.eminenceonline.com




### NICK FURY
**Lo pagarás caro**

La figura incluye gran cantidad de extras, como cinco pares de manos con diferentes posturas (con y sin guantes), varios tipos de armas, ropa de quita y pon... Incluso un maletín con el Cubo Cósmico de Thor, que se ilumina.

Distribuidor: **Sideshow Collectibles**
Tamaño: **30 cm.**
Precio: **189,99 $**




### POTATO DARK KNIGHT
**Bat-patata**

No eres una franquicia «de renombre» hasta que Hasbro haga un juguete tuyo. Y, como Batman sí lo es, la juguetera se adelanta al estreno de Dark Knight Rises con este nuevo miembro de la familia Mr. Potato.

Distribuidor: **Hasbro**
Tamaño: **18 cm.** Precio: **19,99 $**



### BLACK & WHITE
**Batman Aragonés**

La serie Black & White de Batman lleva años proponiendo versiones alternativas del Hombre Murciélago, escritas y dibujadas por diversos autores. Así, parece de recibo la aparición de un Batman al estilo del dibujante Sergio Aragonés (autor de la revista MAD y creador del bárbaro tontorrón Groo).

Distribuidor: **DC Direct**
Tamaño: **17 cm.**
Precio: **89 €**



POR RAÚL FUZZ, DRAGÓCULA Y ADONÍAS

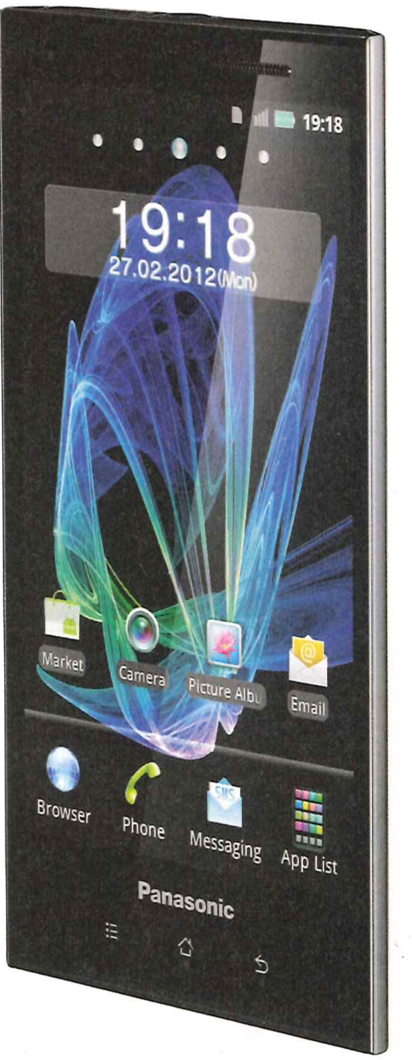
# PlayStyle TECNO

Todo lo que necesitas para estar a la última




## XTREME
### POWERSHOT D20

Diseñada especialmente para los fotógrafos amantes de los deportes extremos, la cámara es estanca al agua hasta 10 metros y totalmente resistente a las caídas desde un máximo de 1,5 metros. Además, está protegida de los diferentes elementos atmosféricos y del polvo. Podrás realizar fotos y vídeos en alta definición haciendo submarinismo (aparte se vende un estuche estanco al agua hasta 40 m.), rafting... La cámara es de 12,1 Megapíxeles, tiene zoom óptico 5x y va equipada con una pantalla LCD de 3". 379 € www.canon.es




## BAJO EL AGUA
### ELUGA

También pensado para deportistas extremos es este smartphone, resistente al polvo y el agua (sumergible a 1 metro de profundidad durante no más de 30 minutos). Además, a día de hoy es uno de los más ligeros (103 gr.) con tecnología Android y con la pantalla más grande, con 4,3". 450 € www.panasonic.es

## LO MÁS FRIKI DEL MES

# USB ANGRY BIRDS

Peluches, camisetas, juegos de mesa... ¡Incluso zapatillas de playa! Todo esto hemos visto ya de los famosos pájaros de Rovio. ¿Cómo no entonces, una serie de USB oficiales? Están el blanco, el amarillo, el rojo y el cerdito con corona. Todos tienen una capacidad de 4GB.
20 € www.emtec-international.com







## VERTE EN 3D

*MINORU*

Se trata de la primera webcam con la que podrás ver videoconferencias en 3D. Además, también podrás crear vídeos y hacer fotos en 3D. Se vende junto con cinco pares de gafas 3D, para que tus amigos puedan verte tridimensionalmente.
83,43 € www.minoru3d.com



## LAS APP EN MP4

*WALKMAN Z 10000*

Con tecnología Android, este potente MP4 te permitirá además de escuchar en streaming millones de canciones, ver vídeos y jugar, disfrutar de la gran diversidad de app preinstaladas y conseguir más desde Android Market. Va equipado con pantalla multitáctil de 4,3".
290 € (16 GB) www.sony.es




## ROCKANDROLLEANDO

*PAPER JAMZ*

A falta de un Rock Band, bueno es un Paper Jamz. Son guitarras de «papel» con un grosor de apenas unos centímetros. No lleva cuerdas, sino que es sensible al tacto, por lo que con tan solo rasgar la guitarra oirás lo que tocas a través de su altavoz integrado. Cuenta con tres modalidades para tocar a tu aire o los tres temas que lleva grabados (puedes descargar más desde la web). 44,95 € paperjamz.com/es

# LO MEJOR DEL MES EN...

## Accesorios para PS3




1

Gamepad con diseño exclusivo de Lamborghini, con gatillos largos pensados para favorecer su agarre en los juegos de conducción. 49,99 € (wireless), 32,99 € (con cable). De Blade. ★★★★



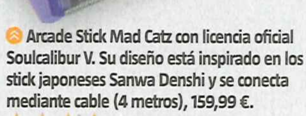



2

Carcasa para PlayStation 3 de Calibur11 inspirado en Mass Effect 3. Incluye una base de sujeción para el DualShock 3 o cascos. 89,99 €.
★★★★



3



Arcade Stick Mad Catz con licencia oficial Soulcalibur V. Su diseño está inspirado en los stick japoneses Sanwa Denshi y se conecta mediante cable (4 metros), 159,99 €.
★★★★

# ¡Madrid recibe a PS Vita con los brazos abiertos!

## Distintos actos, presentaciones y eventos acompañaron el lanzamiento en España del nuevo prodigio portátil de Sony C.E. ¡Todo un éxito!



La subasta a favor de Juegaterapia.org dio el pistoletazo de salida a una semana repleta de eventos dedicados a PS Vita.

Rostros famosos apadrinaron las PS Vita que Sony C.E. y la ONG Juegaterapia subastaron días antes del lanzamiento oficial. Todo es poco con tal de aliviar, un poco, la convalecencia de los niños con cáncer.



La noche del 21 de febrero, Sony Store Madrid abrió sus puertas para vender las primeras unidades de PS Vita.

El mago Jorge Luengo amenizó las primeras horas de vida de PS Vita en España. María Jesús López, de Sony C.E. comprueba que no hay trampa ni cartón en el truco del ilusionista.






La larga espera frente al Sony Store tuvo recompensa para las tres primeras personas de la cola: recibieron una PS Vita de manos de James Armstrong totalmente gratis.




Los fans de PS Vita desafiaron al frío reinante en Madrid para ser los primeros en disfrutar de la nueva portátil de Sony.



## Los medios de comunicación comprometidos contra el cáncer

La Asociación Española Contra el Cáncer (aecc) ha presentado la campaña «Siendo más seremos más fuertes», con el objetivo de mostrar a la sociedad la necesidad de sumar esfuerzos en la lucha contra esta enfermedad. Durante el acto, presidido por doña Letizia, los presidentes y representantes de los grandes grupos de medios de comunicación han formalizado su compromiso en la lucha contra el cáncer firmando un acuerdo de colaboración con la aecc.

Grupo Zeta, Antena 3 Televisión, Grupo COPE, Forta, Intereconomía, La Sexta, Mediaset, Grupo Prisa, Radio Televisión Española, Unidad Editorial y Grupo Vocento se comprometen a difundir la primera campaña institucional de la aecc guiados por el espíritu de lucha contra el cáncer.

Durante su intervención, doña Letizia, presidenta de Honor de la aecc, señaló que «detrás del cáncer estamos todos: instituciones, administraciones, personal sanitario, familia, voluntarios, comunidad científica y medios de comunicación», volviendo a destacar el compromiso de los grandes grupos de comunicación en la lucha contra la enfermedad.


games™
PS3 | Wii U | Xbox 360 | Wii | PC | iPad | PS Vita | 3DS | PSP | iPhone | DS | Arcade | Retro
¡YA EN TU QUIOSCO!
La mejor revista de videojuegos del mundo
¡180 PÁGINAS DE INFORMACIÓN EXCLUSIVA TODOS LOS MESES!